

电子游戏与电脑游戏

科学时代

2003.12

特稿

特稿：索尼进军出击，引领电玩新风尚
国内电玩业的崛起！
China中国制造！

前景堪忧

一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
10元

● 恶梦新作直击

合金装备 3 食蛇者
九怒 真女神转生3
剑风传奇 街道2 DORORO 续部
樱大战物语 樱大战5

王道攻略

侍道2

● 侍道2双版本+侍道2威力地图+1

超时空要塞

恶魔城 无罪者的叹息

天外魔境2

火影忍者

统一战线

口袋帝国

ISSN 1005-250X



12 >

9 771005 250004

电子游戏与电脑游戏

科学时代
2004.1



封面待定

2004年的“电电”

- 狂加彩页，质量不减
- 每期派送精美礼品
- 随刊赠送影象VCD
- 时尚专色印刷
- 内容独家精彩
- 做真正的游戏月刊
- 做最实惠的专业媒体
- 仅售10元

欢迎邮购2004年《电子游戏与电脑游戏》

精印全彩豪华版+国际流行开本+精彩影象VCD+全面、权威、深入、独到的游戏资讯+最新最快最可靠的业界新闻

邮购全年（共12期）《电子游戏与电脑游戏》

将获得：9折优惠，原价：120元 优惠价：**108元**

邮购半年（共6期）《电子游戏与电脑游戏》

将获得：9.3折优惠，原价：58元 优惠价：**55元**

截止日期：2003年12月1日至2004年3月1日
（日期以前为准）

邮购地址：

北京市清河邮局062信箱

邮政编码：100085

收款人：邮购部

咨询电话：010-84843482转11

注意事项：

- 请一定在汇款单上写清您的地址、邮编、姓名以及联系方式。
- 免邮资，如需挂号请每本另寄挂号费2元。若平邮，本部邮部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。

浏览电视游戏情报的权威VCD光盘志!

「电子游戏」点通

2004.3.21
第13期 8.00元



封面待定



招聘编辑

■游戏编辑

工作所在地: 北京市

职位描述: 游戏及电脑编辑工作

应聘条件:

1. 30岁以下, 热爱游戏。
2. 熟悉日文, 能够自行翻译相关资讯、对白。
3. 文笔流畅, 有撰稿经验者优先。
4. 工作积极努力, 具有良好的团队合作精神。
5. 对RPG、SLG、AVG类型游戏有较深研究者。

谁说我们一成不变?!

2004年的《电子游戏一点通》

- 神气正16开本
- 双层纸壳豪华包装
- 内附CD+VCD双光盘
- 16页全彩印刷
- 内容精彩无限
- 仅售8元

■文字编辑

工作所在地: 北京市

职位描述: 杂志的文字编辑工作

应聘条件:

1. 30岁以下, 热爱游戏, 对游戏杂志的发展有独到的见解。
2. 思路新颖、敬业, 有较强的文字整合能力, 具有团队合作精神。
3. 具备一定日语能力, 能够自行翻译相关资讯。
4. 有责任心, 能够吃苦耐劳。

具备以上条件的请将个人简历寄至:

(邮编: 100085) 北京市清河县路082信箱

《电子游戏与电脑游戏》人力资源部(收)

Email: hvandpcgame@yahoo.com.cn

特别企划

2003 东京游戏展新作特辑 — P12

震撼特报

“弄潮儿”索尼重拳出击 — P4

PSP 引领电玩新风尚

《山脊赛车：竞速进化》展映三大主机 — P7

任天堂名角参与摄影制作新车新模式

特稿 神游机成败未卜，前景堪忧 — P9

游戏推荐

驱魔城：无罪者的叹息	P30	合金装备 3 食蛇者	P20
火影忍者：鸣人木叶战记	P35	九星	P22
天外魔境 2	P36	樱大战 5	P23
火影忍者	P45	樱大战物语	P23
侍魂 2	P52	真·女神转生 3	P24
超时空要塞 MACROSS	P57	妮娜 (假)	P25
不死者	P62	街道 2	P26
菊花之道	P65	剑风传奇	P27
名作大家选		多罗罗	P28
所读命运	P76	星云	P29
——《驱魔城：无罪者的叹息》			
归来来，隔壁梦·玩世情	P77		

游戏研究

侍魂 2 名刀出鞘一度	P74	业界新闻	P4	· 游戏回顾	P64
· 日本篇		新作及预告	P2	· 奇幻风景	P81
· 台湾篇		游戏排行榜	P14	· 漫游画廊	P78
· 掌机新闻一瞥	P63	电竞与游戏	P60	· 游戏对决	P87
· 掌机周选	P69	电影与游戏	P86	· 游戏历史	P10
N-GAGE 专题	P70	游戏世界	P73	· 游戏社	P83
		特别 DIY	P80	· 小游戏	P93

主办单位	海南高科技咨询服务中心	美术编辑	关云雄	广告许可证	琼工商广字 04 号
出版	科学时代杂志社	专栏编辑	袁亮 潘海江 刘映亮 李映波	邮政编码	100068
编辑	科学时代杂志社编辑部	编辑	陈海 曹美东 宋妙妙 王华英	通信地址	北京市清河邮局 092 信箱
社址	海南海口和平北路 2 号海大 40 室	印刷	山东新华印刷厂临沂厂	电子信箱	Tianji@gamecitychina.com.cn
社长兼总编辑	杨日敏	国际标准刊号	ISSN 1005-2568	广告发行部	010-84853482 转 28
副总编辑	张立新 潘海江 陈民南 李映军	国内统一刊号	CN46-1039/G3	邮购部	010-84853482 转 11
执行主编	袁亮	国内总发行	海南省出版局	读者热线	010-84853482 转 20
编辑部主任	任良	订阅处	全国各地邮局	出版日期	2003 年 12 月 1 日
艺术总监	高彦林	邮发代号	24-160	定价	人民币 8.50 元



Cover: ASHLEY & SATOBY

版权声明
本刊所有作者享有署名权，对于侵犯他人著作权及网络传播权的行为，本刊概不承担任何法律责任。

健康游戏忠告
拒绝不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

游戏索引 - GAME INDEX

游戏名称	页码
合金装备 3	P20
九星	P22
樱大战 5	P23
樱大战物语	P23
真·女神转生 3	P24
妮娜 (假)	P25
街道 2	P26
剑风传奇	P27
多罗罗	P28
星云	P29
驱魔城：无罪者的叹息	P30
火影忍者：鸣人木叶战记	P35
天外魔境 2	P36
火影忍者	P45
侍魂 2	P52
超时空要塞 MACROSS	P57
不死者	P62
菊花之道	P65
名作大家选	
所读命运	P76
归来来，隔壁梦·玩世情	P77
侍魂 2 名刀出鞘一度	P74
· 日本篇	
· 台湾篇	
· 掌机新闻一瞥	P63
· 掌机周选	P69
N-GAGE 专题	P70

SCOOP 特报

“弄潮儿”索尼重拳出击
PSP引领电玩新风尚

【消息】据 GameGossip 近日报道，KONAMI 东京总部于 10 月 14 日召开的申请了专利已有两款 PS2 网络格斗类 KAG 音乐系列最新作《鼓动 4》的游戏商标 (SLYTH HILL 4 - THE ROCK)，预计将在 2004 年发售。

PSP concept model



今日 13 日晨，当 SCE 宣布其超便携掌机 PSP 时，全世界玩家的目光都集中在这款“机库版 PS2”超便携机。有关 PSP 的本机概念图也开始不断在网络上传播，令本来期待神秘色彩的超便携机也只是玩家们的一厢情愿了。近日 SONY 终于在美国公布了 PSP 主机的设计原型。

若美国时间 11 月 4 日下午，SONY 在纽约召开了公司战略发布会，并且公布了万众期待的 PSP 主机设计原型。这一 PSP 设计概念图是由索尼电子在位于新泽西州柏灵山的美国设计中心 AOC 创作的。

从图上显示，PSP 是一款机身狭长、拥有 4.5 英寸 16:9 宽薄度的主机，1.828 英寸的 60mm 小型 UMD 碟仓也位于本机背面。在主机一角还有一个可供玩家握在手上的按钮。

这一概念图是 AOC 设计师的作品，并受到了 SCE 社长久夛保谦二先生的认可。虽然概念图并不等于主机的最终形态，不过受到久夛保谦二先生认可的这一设计方案就是最终采用的功能与速率庞大。从这一概念图也可以感受到 SONY 电子产品一向简洁而时尚的设计风格，相信与最终成品的相似程度也会非常高。

HARD 新闻

索尼整合高科技于 PSX 一身
独享上流家电商领域计划

今年 5 月底 SONY 举办 2003 年度经营方针说明会时，公布了一台整合了 PS2 游戏与多功能视听装置的新产品 PSX，希望进一步抢占家庭视听娱乐中心的庞大市场。



这台 PSX 在 10 月 7 日至 11 日在日本“CEATEC JAPAN 2003 博览会”正式公布，并公开今年秋季正式上市，共分为 2 种规格型号，搭载 140GB 硬盘的 PSX 主机 DCR-5000 售价为 17800 日元；搭载 250GB 硬盘的 PSX 主机 DCR-7000 售价为 19800 日元。正如其名日本即将公布。

PSX 整合了 PS2 的游戏功能，并可与掌上主机 PSP 进行互动；可以播放 DVD 影片，具备电视游戏功能；对应网络网，内置 100GB/250GB 硬盘，能接收 H 卫星信号等等众多功能，堪称是一台多功能的视听娱乐器材，而且雪白的造型充满了高科技感。

EVENT 事件

《GTA3》血腥遭报道
西公司被指暗杀巨贾黄金

据消息指出，美国两间金融机构受到 PS2 游戏《GTA 3》横行霸道、影响恶劣下受害两人的影响，如今被美国警方立案调查。SCE 以及 Take-Two、Rockstar Games、Wul-Mon 等游戏代商都提出警告要求赔偿，赔偿金额高达 2 亿 4800 万美金。而据表示，在这两间金融机构中



其中 4600 万美金是补偿部分，而 2 亿美金则是惩罚部分。法国两国目前还没有宣判结果，本利会继续给予关注，敬请读者留意。

HARD 新闻

中国电视游戏产业今日腾飞？！
“神游机”欲在中国市场大展拳脚

任天堂 9 月 25 日公布，将作为游戏厂商正式进入中国市场。将会推出中国市场营销的廉价版游戏机“神游机”。

关于“神游机”

- 9 月 25 日任天堂在上海、北京、广州三个城市发售，售价为人民币 498 元，价格远低于同行产品。
- 这款设计精巧轻薄外形与游戏机行一致。
- 售价比索尼 PS2 主机便宜了 1/3 元。
- 本游戏机与任天堂为神游机化了安全而设计的大容量 1GB 闪存。
- 神游机使用游戏光盘是以前的 N64 游戏。
- 所有游戏光盘均以 16 厘米规格设计“任天堂”系列有 10 个游戏。
- 另外还有一款，另外还有一款名为“神游机”的系列，可以运行出更多游戏。

据任天堂官方，“神游机”将采用公布确切的销售日期，本刊物会继续关注，报道。



▲ 中国制作，任天堂制作只是一款游戏机 (Game Boy Advance SP) 系列是手机与主机游戏一体机，游戏机从手机的游戏进入，再连接到手机上即可运行游戏了。

EVENT事件

KONAMI 并购 ATLUS
科乐美集团又获生力军

Takara 是日本知名的玩具制造商,这家公司最著名的玩具具有“变形金刚”等系列产品。近日,这家公司宣布将收购日本著名的游戏开发商 Atlus。在不久前,Takara 就已经收购了 Atlus 33%的股权。现在 Takara 将会收购 Atlus 余下的 60 万股流通股,并收购 Atlus。

Takara 虽然在日本玩具市场上拥有很高市场份额,在游戏市场上则是一个小角色。Takara 旗下有一家小型游戏软件开发公司,而这家分公司同时也是 KONAMI 集团的下属公司。整个 KONAMI

集团还包括 KONAMI、HUDSON 以及元气。至于 Takara 此次并购 Atlus 的原因,则是试图通过这家老牌游戏厂商加速自身游戏开发实力,并进一步降低被 KONAMI 收购的可能性。Takara 希望在 2004 年 3 月之前完成并购。

Atlus 是日本明治著名的游戏开发公司,该公司成立于 1985 年 4 月。当时的主营业务是计算机软件开发。其后在 87 年 1 月,Atlus 开始以街机游戏为主体业务。89 年 Atlus 开始代理 Gameboy 游戏发行。91 年正式开始担任任天堂软件开发商。

并在去年推出了自己的游戏主机“Play Zone”。其后因失败,Atlus 将主力转向 PC 软件开发,并招募了“女神转生”的生化网研发团队。92 年 Atlus 出版的《真女神转生》终于在 PC 上登场。除了“真女神转生”外,Atlus 另外一个知名游戏系列就是战略角色扮演大作“圣魔导士”系。



EVENT事件

索尼、微软所购展进中东
“PS 系列体验馆”阿联酋开办

索尼的 PS 系列”展。

索尼计划在中东地区建立一个特别展区,其上标有“中东 PS 体验馆”(The Middle East PlayStation Experience)。该展区将向公众免费开放。在该地区中将提供 150 个游戏机位,让参观者能够亲身体验 PS 以及 PS2 游戏的精彩魅力。根据该公司的一位发言人称,PS 系主机上所有类型的游戏都将在该展会上展出。索尼称此次的“中东 PS 体验馆”是“将游戏体验带给这一地区公众的绝佳机会。”

除了索尼外,此次参与 CITEC 展会的游戏开发商还包括微软和诺基亚。至于微软是否会在展会上展出 XBOX 以及相关游戏则不得而知。

EVENT事件

GC 售价再降新高
低价引发业界新生机

Nintendo 今天宣布将从 GameCube 主机降价以来他们的市场已经从原来的 19% 猛增到 37%。此数字是据 Nintendo 市场部经理 George Horowitz 在纽约的 Harris Noshit Gerard's Playtime 2003 新闻发布会上宣布的。

Horowitz 说:“在这么紧张的经济情况下,我们通过降价刺激了需求,同时玩家也迫不及待的从货架上搬走 Nintendo GameCube,因为 80 美元的价格对于他们是一种惊喜。”

根据 NPD 统计,Nintendo GameCube 在 2003 年的销售额比去年多了 2%,XBOX 销售也比去年多将近 25%。作为对比的对比,微软的 XBOX 猛增了 3%,SONY 的 PS2 下降 0.5%。



索尼近日参与了在阿联酋举办的 CITEC 电脑展展会。本次展会将让参观者们有机会亲身体验世界领先的最新科技,并现场购买到最新电脑产品。当然,这其中也值得

SOFT软件

曾经在业界引起轰动的经典游戏《星海之洋 3 完全版》有了最新进展。这款游戏目前被命名为《STAR OCEAN 3: Director's CUT》,并得到了 SQUARE ENIX 的官方证实。

作为一款完整版,新加入要素自然不可缺少的。游戏中将会加入的新要素分为两点:一是原本的女性角

色角色 MIRAGE COAST 将向在这一向全球中正式加入玩家队伍。她的主要武器为枪炮。同时也可使用魔法为必杀技。游戏中还将加入 MIRAGE COAST 的一些全新情节。除了新加入角色外,游戏中还将追加三人协力模式。玩家可以从中从六名角色中选择一名伙伴,单人游戏时电脑会控制其另外两名角色。

史克威尔“现身说法”推名作
《星之海洋 3 完全版》再燃新火

游戏发售时可以由玩家自由选择。玩家在像模式中进行游戏有机会获得珍贵的道具。

游戏将支持多人操作战斗团队的两名角色进行战斗。预定 DVD 包装,目前完成度 80%,预定 12 月 25 日发售。不过游戏并不会收录英语配音或字幕。目前游戏开发度为 80%。

SOFT软件

《生化危机》有望登陆 PS2
CAPCOM 意欲甩掉 NGC

据最新一期《FAMITSU》披露,CAPCOM 将会在下一个月公布一款“生化危机”系列相关的“震撼大作”。由于《生化危机 4》早已公布,并且已经证实 NGC 平台。本次公布的“生化危机”新作将与 4 号毫无关联,正是一款原创新作。

目前有关该作的一切资料不详,据估计这款游戏将对平台有相当高的要求 PS2。由于在此之

前 NGC 独占的金系列《生化危机》并没有得到合理回报,同时畅销的《生化危机 4》和《生化危机 4》的续作与续作销量相去甚远,并导致了“生化危机”的知名度不断下降的趋势。CAPCOM 曾多次在此公开场合表示对 NGC 平台的不满之情。PS2 上的同系列《生化危机:大爆发》也正是 CAPCOM 因为对 NGC 信心不足而制作的一款

试玩作品。

NGC 独占《生化危机》后,CAPCOM 近年来在 PS2 上力作的传唱如“鬼武者”、“鬼泣”风生水起,其势头甚至超过了“生化危机”。因此 CAPCOM 与任天堂翻脸,转而制作一款 PS2 的“生化危机”正作也并非不可能。毕竟 CAPCOM 绝对不可能将横行之宝轻易的付之流水。



SOFT 软件



CAPOCOM 会社决定推出纪念《街头霸王》诞生 15 周年的音乐 CD《街头霸王 音乐集 (STREET FIGHTER MUSIC ALBUM)》。该音乐 CD 采用了日本音乐史上史无前例的超规格阵容,和原制作人、当代音乐、原声音乐、下村阳子、叶山武志、志川とあさ、堀江真由、松原真美、光田典典、光畑晴香、吉田修司、渡部泰久共 12 位著名日本音乐制作人用各种风格分别重新演绎了《街头霸王》系列中的游戏音乐,预定于 12 月 17 日发售,价格 3500 日元。

SOFT 软件



国际巨星黑木瞳和古城广秋主演的《鬼武者 3》将于明年五月发售。该作故事分为上下两篇,其中上篇故事约占全片的 30%,开发发生在本能寺之夜,在主角的使命感与光复的故国一起冲破本能寺,群雄逐鹿,与织田家的军队展开。当信长被杀之后,被追杀的历史进入了乱序的时空,从而引来了时空的错乱。于是主角被卷入了时空隧道,来到了

日本游戏音乐名人荟萃
《街头霸王 音乐集》诞生

2004 年的巴黎,另一方面 2004 年巴黎的奢侈购物节上,一份高价正在美国的富豪间流传,一只广告商正在他们脚下那间画廊漫步。忽然,半空中闪过一道闪电,一个巨大的黑影出现在画廊上方,他的各种魔物从画廊中破墙而出,瞬间将其包围淹没在了一片黑暗与死寂中……于是《鬼武者 3》的下一篇故事拉开了帷幕。

《鬼武者 3》再度出击
国际巨星联袂伴行

《鬼武者 3》的开发人员为一件原班人马,该作在操作上将会更加的对应 PS2 美版风格,相信整二表示《鬼武者 3》的操作将会更好的适应金 3D 化战略,这一点上有点类似《鬼泣》。另外玩家可以任意选择两名主角之一进行游戏,而在某些特定情节中玩家可以同时使用两位主角,两位主角都有技能和特殊的武器配置。

《鬼武者 3》的开发人员为一件原班人马,该作在操作上将会更加的对应 PS2 美版风格,相信整二表示《鬼武者 3》的操作将会更好的适应金 3D 化战略,这一点上有点类似《鬼泣》。另外玩家可以任意选择两名主角之一进行游戏,而在某些特定情节中玩家可以同时使用两位主角,两位主角都有技能和特殊的武器配置。

EVENT 事件

传闻任天堂收购 BANDAI
虚惊一场任氏此举确是报复

TAKARA 收购 ATEC 一事闹来完站,如今又有更加惊悚的传闻传来——任天堂正准备收购 BANDAI。

早前就有消息称,任天堂正在暗中大规模收购 BANDAI 股票,近日任天堂公开承认了这一说法。据路透社报道,截至上个月末,任天堂已经收购了 BANDAI 2.4% 的股份。由于 BANDAI 本身是日本最大的玩具制造商,这 2.4% 的份额也已经相当惊人,在这一消息传出后, BANDAI 股价立即飙升 4.3% 个百分点,达到每股 3860 日元的价格,而任天堂股价则下降 3.43%,跌至 6720 日元。

任天堂大规模收购 BANDAI 股票的消息一时之间成为日本电视产业最为轰动的大事,日本不少小报

都长篇累牍的对任天堂的收购行动进行全面报道,并广泛猜测任天堂将要收购 BANDAI 的意图。由于此次收购 2.4% 股份之后,任天堂将成为 BANDAI 的十大股东之一,任天堂此举的真正意图是否不得让人怀疑。一些小报甚至指之约为控股,任天堂已经与 BANDAI 洽谈收购事宜,不过两家公司都对此否认了这一说法,然而业内人士依然对此猜测不已。

BANDAI 会社 23 日召开记者发布会,社长高桥武治正式宣布任天堂会社取得了 BANDAI 总股份的 2.4%,担任任天堂此举只是出于投资的考虑,与外界宣称的任天堂将与 BANDAI 合并或资本提携等无关。

SOFT 软件



让玩家可以进行全回合共计 34 人的格斗格斗大决战之外,另外游戏中玩家熟悉的各种招式技能像超体等也都包含在游戏中战场中,现在随着游戏在北美的如期推出,也势必会公开完整版(格斗+特快版)与多人对战战斗的精彩画面。

《七龙珠 Z: 武道会 2》与世相约
抢先领略悟空与布欧的精彩大战

由 AKAH 预定 2003 年 12 月 2 日在北美的 PS2 上推出,日本方面则由 BANDAI 预定于明年 2 月推出,以人气漫画「七龙珠」为主轴改编的这款最多 2 人对战的人气格斗游戏「七龙珠 Z: 武道会 2 (Dragon Ball Z: Budokai 2)」,本作除了追加包括魔人布欧在内的 7 名新角色参战,让玩家可以进行全回合共计 34 人的格斗格斗大决战之外,另外游戏中玩家熟悉的各种招式技能像超体等也都包含在游戏中战场中,现在随着游戏在北美的如期推出,也势必会公开完整版(格斗+特快版)与多人对战战斗的精彩画面。

EVENT 事件

《最终幻想 7》登临他种平台
史克威尔此情不渝管死 PS2

据两期推出,于美国发行的 Xbox 官方杂志《Official Xbox Magazine》(OMX),在预定 11 月 4 日发售的最新一期封面上公布的游戏世界中,在「WHERE ARE THEY NOW」的怀旧清盘系列推出 SQUARE ENIX 过去备受好评的



人气 RPG 大作《FF VII》的登场于其上。在美国 Xbox 官方杂志《Official Xbox Magazine》的封面出现《Final Fantasy 7》的半周年纪念,如今也该确认,最新杂志中主要篇幅之前为独家介绍的封面版《Final Fantasy VII: Advent Children》由于是 DVD 格式,因此玩家也可以用 Xbox 来播放欣赏。对于喜欢《FF VII》的玩家来说,想要在其它平台上重新玩这款游戏难度果然还是不太可能。

SOFT 软件

剑雨另类游戏《007 谁与争锋》
帅哥美女帅哥展开刺激之撞

由 Electronic Arts 预定 2004 年 3 月 8 日在北美的 PS2、XBOX 以及 GBA 等各平台上推出的这款「007」新作《谁与争锋》,游戏以



全新的剧本和玩法与原著相辅相成,创作出超现实的强烈色彩,玩家在游戏中的将扮演詹姆斯·邦德,并运用各种独特的武器装备与超酷的格斗打击动作将对手,再度激战世界和平免于遭到邪恶的威胁于毁灭,而且在本作中,玩家除了可以扮演詹姆斯之外,还可以扮演美丽的邦女郎,并与朋友一起进行刺激的游戏,对喜欢「詹姆斯·邦德」系列的玩家来说真是值得尝试的一款大作。

EVENT

惊闻! 女性玩家开辟暴力市场!
英国大学自助女玩家研究课题

据报道, 西英格兰大学将启动一个针对女玩家的最新研究课题, 而研究的重点就是不断增加的女性玩家群体。负责该研究课题的曼彻斯特大学



的两位-南记博士, 都将会深入研究一些喜欢暴力游戏的女性玩家们。南记博士表示, 她希望找出女性玩家在玩这些游戏时与男性玩家的在心态以及方式上的不同之处, 以及是否有一些女性玩家对枪击等的出现让女性玩家感到不安或害怕。

“很多年以来电脑游戏业一直都是男性玩家。游戏产业一直以来都是男性玩家们的天地。他们扮的一旦反其道而行的去适应女性玩家市场就会失去主力市场, 不过他们同时也忽略了一个事实, 即随着他们日益错过了一个从未开发过的庞大市场。尽管如此, 女性玩家现在对游戏是越来越感兴趣了, 这可能是因为像古墓丽影女主角之类的人气角色的出现吧!”

HARD

am3 会社于 10 月 24 日召开 GBA、GBASP 说明会, 宣布发售新周边“ADVANCE MOVE”的发表会, am3 会社社长原田社长山下登一、代表取締役会长吉田望等出席, 详细介绍了该周边与即将展开的服务内容, 该周边可在 GBA 上插入专用连接器“ADVANCE MOVE ADAPTER”与收录内容的专用卡带“ADVANCE MOVE CARD”后即可观看画面液晶电视等。32MB 的专用卡带可收录约 24 分钟的游戏, 预定于 11 月 20 日发售, 专用连接器价格 3200 日元, 收录各种内容的专用卡带每枚价格 2980 日元, 预定于 11 月 20 日推出的第一弹为动作名作《名侦探柯南》的 1-4 话, 卡带收录 1 话, 将于漫画日推出有连续续集可看

GBA 系列周边狂野亮相
影视听三元一体频频秀



《名侦探柯南》系列卡带的 3 万台限定装, 价格 3800 日元, 预定于 12 月 18 日推出; 弹弓类《タイムボカン》系列, 同时宣布预定于 2004 年 4 月以起开始启动后续服务, 空白录卡价格 1800 日元, 收录服务费 100-200 日元。最后 SQUARE ENIX 会社的格斗类可移植宣布, 在 GBA 用 RPG 大作《王国之心》记忆链结中的动画版采用了 am3 会社的影像压缩技术。

SOFT

曾与 SCE 的“GT 赛车”并称 PS 赛车游戏双雄的《山脊赛车》是 NAMCO 的旗舰级大作, 游戏制作、对应三大平台的《山脊赛车(竞速进化)》将于 11 月 27 日发售。该作的 NCC 版将会附赠

《山脊赛车:竞速进化》横阔三大主机
任天堂名角参与强档制作新车新模式

一张叫做《PAC-MAN VS》的游戏, 这款游戏是玩家向 NAMCO 的经典角色“PAC-MAN”挑战游戏色彩, 将以一种全新的方式实现 NCC-GBA 联动, 任天堂的高本茂大老板加入了该作的开发。另外该作的 XBOX 版将会收录一张全新关卡内容“Hi Open Top”。该作总共共有五种模式, 分别为: 赛车生活模式、事件模式、街机模式、时间挑战模

式、2P 练习模式。

《山脊赛车:竞速进化》还将拥有一种独特的奖励系统“Reward Point”, 玩家在比赛中取得一定名次就可以获得 RP 值, 积累到一定数值后就可以用来改造或者购买新车。玩家刚进入游戏就有 14 个赛道可供选择, 这些赛道分别分布于英国、美国、日本、意大利、法国等地, 并有 32 辆汽车可供选择。



HARD

据 SCE 宣布表示, 近日推出一款豪华半透明的新主机“干花魂”。此外, 将于 12 月 4 日分别推出两款 PS2 新合金主机机型, 这两部分 为与 BANDAI 合作的《机动战士高达 2 黄金对高达》和《GT 赛车 4:预告版》。与《高达》系列相呼应的合金豪华型主机, 该套装将包含 PS2 本体一部, 两个金色手柄, 一个特别限量版底座, 一个金色“高达 2”记忆卡, 以及该版本体一面。这一豪华套装将于 12 月 4 日发售, 价格 35000 日元。

特制 PS2 限量推出
缤纷亮丽记忆卡现身

与《GT 赛车 4:预告版》捆绑推出的套装版将于 12 月 4 日发售, 售价 22000 日元。该套装版将包含 PS2 主机一部, 一个白色手柄以及《GT 赛车 4:预告版》的游戏光盘。与该套装同步推出的特别知返版光盘、记忆卡等将会单独发售。

财串一类的 PS2 游戏从 11 月 27 日开始推出一系列的大容量 PS2 记忆卡。这些 MVA 的记忆卡将会根据今年上市的大部 PS2 大作制作, 这些游戏包括:《生化危机 4:大爆发》、《GT 赛车 4:预告版》、《索尼克英雄》、《鬼影骑士 代号 2》、《大众高尔夫 4》、《太鼓达人》等总共 11 部作品。这些记忆卡的售价为 5800 日元。



这本期我们又向广大读者推荐了值得介绍的优秀作品,通过每个游戏的精彩截图,各位玩家可以了解到该游戏的最新动态,其中有些游戏中上的作品,可以了解到该游戏的最新动态,如果觉得还有感兴趣的玩家可以去该网站看看,说不定会从此喜欢上这款游戏。

电子游戏与电脑游戏

2003.12

游戏榜中榜 TOP10

11

天外魔境 II

Hudson \ RPG \ 9月25日

本月销量:11万8992 累计销量:11万8992



这是一款游戏的续作,虽然故事剧情没有更改,但在画面上有新的提升,以及3D效果展示,让玩家们的视觉之作。

21

侍道 2

SNK \ AVG \ 10月9日

本月销量:11万4222 累计销量:11万4222



让玩家自己决定成为“正义”还是“邪恶”的侍道,但也可以为了正义而成为保护人民,出可以完成使命,这是游戏,是之是游戏的目的。

31

真·三国无双武将传

KOEI \ ACT \ 9月25日

本月销量:9万9446 累计销量:89万8462



作为一款三国题材的游戏,让玩家们在游戏中,体验到三国游戏的乐趣,让玩家们在游戏中,体验到三国游戏的乐趣。

4

GTA3

TakeTwo \ ACT \ 9月25日

本月销量:7万9603 累计销量:25万2582



这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

5

英雄本色:终极任务

SAMMY \ SLG \ 10月8日

本月销量:4万3185 累计销量:4万3185



这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

6

英雄本色:终极任务

BANDAI \ ACT \ 10月4日

本月销量:2万9015 累计销量:52万8172



这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

7

博德之门

SQUARE-ENIX \ A-RPG \ 9月11日

本月销量:1万2283 累计销量:18万3774



这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

8

SWW 英雄传

BANDAI \ S-RPG \ 9月25日

本月销量:1万761 累计销量:2万390

这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

9

英雄本色:终极任务

KONAMI \ STP \ 7月17日

本月销量:9903 累计销量:47万8547

这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

10

英雄本色:终极任务

SEGA \ STP \ 9月11日

本月销量:9925 累计销量:8万3512

这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

月间主机销量榜

PS2	484 部
PlayStation 2	2万8996 部
X-BOX	438 部
GameCube	9332 部
Wii	1184 部
Wii	1184 部
Wonder Swan	228 部

游戏排行榜

1 PS2	勇者斗恶龙 VIII SQUARE-ENIX \ RPG \ 9月11日 这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。
2 NGC	合金装备 3 CAPCOM \ AVG \ 2004 年3月 这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。
3 NGC	生化危机 4 CAPCOM \ AVG \ 2004 年3月 这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。
4 PS2	英雄本色 SEGA \ ACT \ 9月11日 这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。
5 NGC	英雄本色 CAPCOM \ AVG \ 2004 年3月 这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。
6 PS2	英雄本色 NAMCO \ RPG \ 9月11日 这款游戏是一款非常受欢迎的游戏,让玩家们在游戏中,体验到游戏的乐趣。

来吧,一起来看东京2003游戏展!

2003东京游戏展新作特辑

元气

《风云 群雄逐鹿》的最新作出版!
27日(星期六),随之事件的舞台!!

PS2 风云 群雄逐鹿

隶属于 KODAMA 公司的元气在今年推出了 PS2 动作游戏——《风云 群雄逐鹿》,而该 TGS 会场还在众目睽睽下一个绝佳的舞台。同时 27 日(星期六),预定举行 YOUNG MAGAZINE 编辑部与元气公司人员的共同活动。摄影台以及脱口秀节目。关于游戏的系统,编辑等其他详细情报请向元气公司的官方网站上查询。

世嘉

体验感受

“The Excitement Company SEGA”!



PS2 Sonic Heroes

举世瞩目的世嘉全明星阵容大作全开!

继后海潮的感动和近期新的新作来迎接春人的壮观舞台中,世嘉的人气角色“索尼克”再次登场亮相!但是关于《Sonic Heroes》的三个机甲同时发售的信息还只是传闻,与此同时,《Sonic Heroes》的兄弟游戏《Sonic Battle》也即将登场!与索尼克的队伍相关的也不宜忘记《ぶよぶよフィーバー》。其新的位置是游戏《Shinobi》大受欢迎而继续推出的《新忍道-Kuniochi》,正如其会以女性玩家为主角登场以及与索尼克相关的游戏作品《どうろ》(《Dokuro》)等等。几乎在速度的舞台上全部都能亮相!

哈德森

今年的哈德森展位丰富多样!

而著名人登场的舞台活动也是主要注目!!

以哈德森的著名作品《天外魔境2》为首,《美少女战士-夏日编年》登场!同时,受关注的还有《DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS》。在舞台上《天外魔境2》的开发者将和观众进行对话,而《南北方》中出现的声优们的谈话节目,正一直有哈德森的《天外魔境2-黄金版重制版》的公开音等等。关于《天外魔境2》的商店不转让,只能得到其中几位主要角色的形象。



PS2 天外魔境2

TAKARA

今年的 TAKARA 展位一色的变形金刚!

特别企划也不逊色!

“变形金刚”系列中登场变形的 TAKARA 实现了《变形金刚》补充计划——“TRANSFORMER GENERATION ZERO 2003”。活动的内容有动画版变形的角色公仔商品与 T-DEK 的特典模型,有礼品兑换券,以及附有拍卖的内容!”



PS2 变形金刚

备受瞩目的变形的动画版表示在 TGS 上作为今 NDS 版的预告片,新角色等等也被初次公开!喜欢玩具的玩家终于等到机会了。他们推出的《变形金刚》(第一部)受关注, TAKARA 展位的舞台信息值得关注。

光荣

KOEI:出版的阵容几乎都能玩!
好像附有操作发卖的新作游戏!

展出的 8 部游戏中有 7 部能够在 KOEI 展位上试玩,其中也有大受好评的《真·三国无双 3 猛将传》!而且这部作品将开发更完善的作品!同时广受好评的多人在线 RPG《苍龙野战 Online》试玩试玩,在 TGS 会场就能感受到从前的感觉!其他如《三国志 10》为首的系列, KOEI 品牌的人气系列的新作继续登场,所以请一定要特别关注!”



PS2 真三国无双 猛将传

角川书店

同角川展位(ATLUS)内隔三间三样!!
在角川书店也许多等待新作品!

PS2 Takara

这次角川书店和同角川展位一起参展,还加入了 TAKARA 这个强大的同伴。这是强手又具备特色的角川展位,在这里能享受同样的展位上不能体验的乐趣!像期待角川作为方便读者,而能也期待可以安心享受 TAKARA。这样的阵容一定会让您的展位露出笑容(笑)。

而角川的展位也出有角川人之声,也请自己的宣传吧。27 日(星期六)开始“OCC”的声优访谈实况,28 日(星期日)是《机甲忍者》开发者的聊天节目,这些都是备受关注的节目。因此期待台出现过面过面的秘密吧!

微软

今年的主题“it's good to play together!”



PS2 Halo

同 KOEI 一样的多人游戏体验!

今年的微软展位以 Xbox Live 的作品为中心,推出了 25 个以上的作品!最著名的是《Halo》,《Halo 2》,以及《Halo 3》,《Halo 4》,《Halo 5》,《Halo 6》等等。微软展位试玩,特别值得一提的是《Halo 2》,能够享受与 CAPCOM 展位试玩台相接的 10 人对抗,而在这个展位将成为日本日本参展者的首选。

TOMY

玩具和模型和动画……
NARUTO, ZOIDS 的 FANS 在展位中!

PS2 Naruto

今年的 TOMY 展位推出了《NARUTO》,《ZOIDS》等主要产品,到场者真是不虚此行。要试玩,展位也推出,还有只有玩具厂商才有的快消品。再有一,也准备了很多模型舞台设置,群像演出而演出的模型。尤其是目前在 NDC 上的人气《NARUTO》(火影忍者)备受关注,不能错过试玩 PS2 版。



GRAN TURISMO 4

PS2 眼花缭乱的收集车种

很早的收集了9月1日就要发售的新作了

PS2 年轮生所以发动机和引擎两行了最初的全画更进，在西方世界方的魅力是造的世界最早的电力。博得了好评的社工，决定要收集圈内用汽车ブリス。9月1日造《GT4》中。

令人怀念的旧车
陆续出现



威廉按着所统的《GT4》的旧车种收集车种 500 台以上，但是在一“加进了汽车的历史”这个主题下，收集了很多旧车种——这个大地块。就靠设计者说的，能够享受长时间和英里数最大约年。

100 万美元的夜景是美丽的“香港”
《Gran Turismo 4》的夜景是美丽的“香港”。在《Gran Turismo 4》中，玩家可以欣赏到香港夜景的美丽。在游戏中，玩家可以欣赏到香港夜景的美丽。在游戏中，玩家可以欣赏到香港夜景的美丽。在游戏中，玩家可以欣赏到香港夜景的美丽。

NEW

- SCE ● PS2
- 竞速游戏 ● 价格未定
- DVD-ROM ● 1-2 人游戏
- 预定发售日期

NEW

- SCE ● PS2
- 2003.11.6 ● 2800 日元
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 预定发售日期 ● 15 岁以上

(汽车)

サイレン



能在油黄黑山中的死生绝死。在船里航行的汽笛是本作的开始……。游戏的主题目的。



通过战斗和寻求解法而逃离。如果换成玩家的话的情况下，你将成为怎样呢？

《汽笛》中登场的人物将超过 20 位，除了主人公和村庄内出现的人物外，还可以找到其他人来寻求解法。

依次来表的黑暗和恐怖
有逃脱的方法吗？

真正的恐怖和状态人的思想中，你靠自己以外的他人来寻求安全吗？

在 2003 年 11 月 6 日发售了 1 万 2 千 8 百 00 日元



狂野兵器一代目！

NEW

- SCE ● PS2
- 2003.11.27 ● 4800 日元
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 预定发售日期



《WILD ARMS》
大幅度进化
新生而变化

今 korn 再挑战的《WA》是新作《Alter Code F》终于出了新作！小标题“Alter Code F”可能意味着“改变”而不西的《WA》。不过到底跟个游戏再有什么意义呢？到底能带给什么作品是挑战性的呢？那就让我们一起来看看吧。

故事！ 限于游戏的性质，似乎大体上对剧情美和由于拍代作品。那么这次的改变会有什么变化呢？



系统？ 在本作中，还像是以自传《WA》中受到好评的简单系统为基础，加以改良成为全新系统。

角色？ 关于主人公，基本上是和前作的相似人物，不过由于是新的作品，所以会有一些不同。

J.LEAGUE

Winning Eleven Tactics.



NEW

- SCE ● PS2
- 2003.12.11 ● 4800 日元
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 预定发售日期



在 2003 年一直大受欢迎的《WINNING ELEVEN 7》。终于发售了出续作进化版。本作不重复前作的动作足球游戏，战术指导才是游戏的重点。玩家将作为指挥官，通过训练战术来强化队伍，最终引荐队伍取得胜利。而且本作将不会而是现实联赛，而是会有特殊能力的人登场。

来看注目的
《WINNING ELEVEN》最新作！



4 通过训练强化队伍，最终引荐队伍取得胜利。而且本作将不会而是现实联赛，而是会有特殊能力的人登场。

Survival Zone

绝境的生存者们

ASCP

NEW

- PSP**
- PSP2000 ● 500
 - 2004 年度最佳游戏奖
 - DVD-ROM ● 1 人游戏
 - 万代南梦宫发行

这是一款以脱离无人区为舞台，有紧张刺激的玩家智力挑战的游戏。同时，它还运行在大家熟悉的NOKIA手机上。在无人区的生涯里玩家要经历，二者不能共存。游戏中玩家将置身于一个，基于万有引力定律而形成的反重力场，都要遵守物理定律防止它崩溃，才能才能下子。因此玩家必须与传统的RPG完全不同的战斗方式展开游戏。而游戏的最终目的则是在游戏者选择的“逃亡”与“生存”之间产生。玩家将人物的命运完全掌握在自己的一双手上。这款游戏完全是一个生存挑战，极具挑战的智力游戏。所以《逃亡》是一款不错的游戏。



奇襲師の戦役

今日 0

- KODAKMI ●ACT



主人公和蘭蘭們在一起討論蘭蘭的
重要性。他們們將會繼續蘭蘭的
使命，而主人公就是蘭蘭的後代。



日経経済
新聞版力
掲載中

因索尼和任天堂人熟识的Q这次在PS2上登场了!以西洋建筑为舞台,玩家必须从被留下来的线索为基进行探索

和推理,解词“吃蟹看戏的继承人”之望。而除了这些保留自孩童的特色之外,这次的游历色彩还会因另两样要素的进驻而为之加分。



**パプロギ
ポケット6**

補血

同 GBA 游戏机最享受的游戏系列《ワザロロクン ポケット》系列最新作登场。以未来世界的ワザロロ君、黑崎以造了的未来哥布林环游世界的工厂的故事为题材。其目的在一年之内，努力把ワザロロ君、黑崎以造中隐藏的东西找出来。而且以是数量不多的谜题为特点。



球系圖
J系列
J-073
醫藥編
本、第

NEW

- KONAMI ●SPT
●2003.3.4 ●4988 日元
●长野 ●1-2 人游戏
●对应系统:索尼PS ●金太郎

社会人士的日常工作安排

北京舞蹈学院的主人为舞会是一高社会人士，明天就要到工作地点工作，不能打瞌睡了。所以你要睡在地席只有一天的假期已完全休息，身体力量慢慢恢复，这样才能以更好的状态参加比赛，取得好成绩。



興國革命

**Dance Dance
Revolution
EXTREME**

拥有 100 首以上动感乐曲的最新作品!

大的人气则直接反映到游戏的最新作。本次收录的主目达到了 300 首以上,而可供玩家选择的游玩模式也增加了到了 4 种。其中也包含在



四肢弯曲的骨骼,在瞬间正确的姿势时,但一定要牙痛起来。



在這裏呀呀呀裏裏呀呀呀裏裏，隨
着節奏開始練習了。

4. 曲连续的 Non-Slip

[illegible]

危险逃亡

NEW

- PS2
- SCE●ACT
 - 2003.8.20●6800日元
 - DVD-ROM●1人游戏
 - 对应网络通信●14岁以上玩家

要干绝人的事，干下绝招呀，真向恐怖电影中的男人献开了暴力。描写他做的暴力动作和道具真的恐怖感只是本作的特色。



▲ 兄弟俩在暴力游戏中，又一个事件发生了。



▲ 应和敌人激烈战斗，与他们进行艰苦战斗。



The Getaway

NEW

- PS2
- CAPCOM●ACT
 - 对应日本版●对应美版
 - DVD-ROM●1人游戏
 - 对应网络通信

《NETWORK BIOHAZARD》超冲击力内容大公开

一直以来，生化危机系列为日本的《生化危机》系列。这个系列在欧美市场的影响力越来越广了。除了游戏之外，还有CAPCOM的街机游戏。第一开发团队和长崎水纪事先生共同开发了这款游戏。相信通过这款游戏，大家会对这款游戏有更深的认识。

生化危机网络版

BIOHAZARD



▲ 在生化危机网络版中，玩家将体验到，在敌人随时出现，更刺激的战斗。



▲ 在这个生化危机网络版中，三名主角可以做什么呢？请玩家们拭目以待吧！



特别企划

NEW

- PS2
- DINO●ACT
 - 2003.8.20●6800日元
 - DVD-ROM●1人游戏
 - 对应网络通信



以武侠电影为描绘动机 有力的剑术战斗降临

以大量的剑术动作游戏，动作充满了武侠电影所具备的紧张感。本作不仅可以体验到在早期中断敌人，而且在防御的同时也可以进行反击。另外，因为角色所持的剑术能力不同，所以要求玩家掌握根据敌人攻击而发动不同技术的技巧。



铁骑大战

NEW

- PS2
- CAPCOM●ACT
 - 对应日本版●对应美版
 - DVD-ROM●1人游戏
 - 对应 Xbox Live

终于发表了募集新兵的主要事项！ 集合《铁骑》的使用者！！



▲ 在铁骑网络版中，玩家将体验到，在敌人随时出现，更刺激的战斗。

在铁骑网络版中，玩家将体验到，在敌人随时出现，更刺激的战斗。玩家将体验到，在敌人随时出现，更刺激的战斗。玩家将体验到，在敌人随时出现，更刺激的战斗。



在铁骑网络版中，玩家将体验到，在敌人随时出现，更刺激的战斗。

九界



NEW

●FROM SOFTWARE ●ACT
●2004 新春定制 ●价格未定
●DVD-ROM ●1 人游戏
●対応画面未定

以 1200 年前的平安京都为舞台展开的动作类冒险游戏,以邂逅了日本神话中的妖怪和妖怪们的奇妙冒险之旅,开始就将被敌人袭击的危机……玩家会一直体验下去。



●从 1200 年前
邂逅了妖怪和妖怪们的
奇妙冒险之旅。



在宇宙航行变为理所当然的世界里,乘坐飞船的宇宙客机的主人公闯入了亡国和神的危机之中。主人公一方面要在这危机中生存,一方面还要保持自己的信念。

NEW

●FROM SOFTWARE ●AVG
●与鸟兽共生的神秘世界
●DVD-ROM ●1 人游戏
●対応画面未定



NEW

●FROM SOFTWARE ●ACT
●2004 2 月 ●价格未定
●DVD-ROM ●1 人游戏
●対応画面未定



以近世欧洲为舞台
展开北大物语的

阴影中心 2

SHADOW HEARTS II

那这次的作中作为游戏特有的就是大幅度的强化了被称为“AUDIMENT RING”的战斗系统。从近未来的技术,在舞台转移的同时展开了巨大的战争。那么就请首先在这游戏中体验吧。



O.T.O-GI

- 百鬼讨伐绘卷 -

打倒邪恶的妖怪们,破坏所有的。日本风格动作游戏的最新挑战,在 TGS 上公开了一部分游戏形象。与这次的主人公的相遇和新的敌人登场上一代主角的登场。两个人物关系究竟如何?



以作品的世界作为
トニキンハウスの
制作の O.T.O-GI 也开始了!

NEW

●FROM SOFTWARE ●ACT
●2003 12 月 ●价格未定
●DVD-ROM ●1 人游戏
●対応画面未定



NEW

●FROM SOFTWARE ●A RPG
●2003 12 23 ●6800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●対応画面未定

从异形者居住的
地下之路逃脱!!



●游戏试玩
●在游戏中
●在游戏中

幻影城堡深渊

ABYSS

能够超越所谓“循环”的人类本能,从类人系列的游戏中。本作登场的主角们拥有感情和记忆,对周围发生了一定的事件就能感情变化。同时对于主人公来说,没有水平则无法看到神秘。一旦触发了,基本的参数就会得到上升。而主人公会以这种方式成长下去。

D→A: BLACK



NEW

●FROM SOFTWARE ●AVG
●2003 12 14 ●5800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●対応画面未定

本篇游戏采用了小说及动画化
战斗的大量情节。关于游戏战斗
及移动场面的描写。另外,本作
的主轴《YOU & I》是由人气
组合 THIRWAY 所演唱。



自豪摔角



这次推出最强摔角的作品，这次出场的星王在参加 PRIDE GP 中相比赛的不死鸟岛雄王，市任偶像。

现在公布的画面看起来完全可以以假乱真，摔角的场面，当玩家亲自操作游戏时，就会感受到真实，真实的摔角格斗技巧，一度会令你热血沸腾，努力夺冠吧！

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.11.6 ● 4800 日元
 - DVD-ROM ● 1-2 人游戏
 - 対応画面未定



著名赛道王雷田登场！



ROCKMAN 在变身的同时产生新力量，使用不同的战术使战斗更加激烈。

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.11.12 ● 4800 日元
 - 卡带 ● 1-2 人游戏
 - 対応画面未定

两款软件，准备了六种设计十二种的“ソウルユニオン”。



两款游戏两种不同体验。

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.11.12 ● 4800 日元
 - 卡带 ● 1-2 人游戏
 - 対応画面未定

特别企划！
打造出经典的游戏！
并与动作相配合，

GTA3

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.9.25 ● 4800 日元
 - DVD-ROM ● 1 人游戏
 - 対応画面未定 ● 15 岁以上对象

以自由城市为舞台，以街头赛车竞速为主人公，更通过黑帮的委托任务而展开的任务的游戏，在业界上大受好评的本作终于登陆日本！



grand theft auto III

拥有全球 800 万销量的实力！



申武者 無頼仁

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.11.6 ● 4800 日元
 - DVD-ROM ● 1-4 人游戏
 - 対応画面未定

新角色登场登场，无赖者中的大得分角色在本作出场。而且，在游戏本集中没有出场的角色们也登场，FANS 们快来参加战斗吧！

ガチャ战队

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.11.27 ● 4800 日元
 - DVD-ROM ● 1-2 人游戏
 - 対応画面未定 ● 全年齢

超级英雄战队ガチャのググ機械生命体组成的ガチャ战队，有超能力的デス战队进行战斗！4 人对战战相当刺激！可以和朋友一起挑战。



玻璃的蔷薇

- NEW**
- CARCOM ACT
 - 2003.11.30 ● 4800 日元
 - DVD-ROM ● 1 人游戏
 - 対応画面未定 ● 全年齢

昭和 20 年，“影之虎”（影の虎）的蔷薇会会长被杀事件的真相。能够解读对手之心的“天才的蔷薇”和“便利的石头”前往事实的真相。



筋肉男

本作共 40 位新晋及元老超人汇聚一堂，共同展开新的对决。喜欢摔跤主题游戏的玩家绝对不能错过！

- NEW**
- BANDAI SOFT
 - 2003.12.30 ● 价格未定
 - DVD-ROM ● 1-4 人游戏
 - 対応画面未定

《筋肉男》
新旧超人大集合

肌肉战争将在 PS2 上点燃



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

合金装备3 食蛇者

嘿!已经游玩过的一些游戏情节因广大玩家们一个介绍,剧情大家应该对于这款游戏有了一个大概的认识。本!游!戏!又!将!带!来!有!新!剧!情!情!报,下面就请诸位慢慢阅读。

PS2 100%完成 通关时间 100%完成 通关时间

与自然融为一体的战斗!!



▲主人公手持枪,在手中,最远可攻击到敌人。



凭借优秀的技术能力所演出的战斗,在游戏中的表现。主人公的敌人是蛇。这个游戏不仅是一个动作游戏,在里面对玩家提出了什么? 虎口逃生,新的挑战。蛇大部队出现,本次共有100多名敌人,为玩家挑战。此外,

在游戏中,主人公可以创造新的战斗系统,敌人,在他们没有被杀的时候,玩家可以开。新!故事!情!报!已经!在!2003!年!东!京!展!览!上!了!展示,下面就将这些新情报一一呈现。相信各位玩家们一定等的着急了吧,那么就开始进入吧。

新的故事剧情? 新的动作技巧?



▲利用狙击的枪和炸弹进行战斗。
►玩家可以利用各种道具,使敌人无法行动。



新的战斗地点湖底洞窟出现!

依赖昏暗的火光
进入阴冷的洞窟!!

新的舞台是不比什么艰难离奇的地点都会出现。本作的这个特别神秘的地方是以前开发团队所设计的。这个洞窟是以前在开发过程中一直被保留下来的。它是一个非常神秘的地方，整个洞窟的氛围就是神秘和诡异。

▲洞窟的氛围



Don't go to the cave alone!

Don't go to the cave alone!

We recommend "Horse"

Don't go to the cave alone!

与动物战斗，随后利用道具进行秘密潜入!

Butterfly is useful

Crocodile is useful

Bird is useful



在《刺客信条》中你会发现，动物等动物道具。这些动物可以帮助你潜入。你可以利用它们，成为你的潜入工具。你可以从游戏中发现它们，森林沼泽发现它们。比如，鳄鱼、鸟、蝴蝶等，它们可以帮助你潜入敌人的营地。



鳄鱼? 是道具吗!



▲在《刺客信条》中，动物等动物道具可以帮助你潜入。你可以利用它们，成为你的潜入工具。你可以从游戏中发现它们，森林沼泽发现它们。比如，鳄鱼、鸟、蝴蝶等，它们可以帮助你潜入敌人的营地。





PS2 PC (PC SOFTWARE) 2004 年 12 月 1 日 发售 - KOEI -

进入充满怪物的神秘世界中 美丽与恐怖交错中的舞台!

《九鬼》是一款以平安时代阴阳师为题材的地下动作游戏。玩家将扮演主角安倍一心，利用各种式神召唤术和咒术，在各种阴森恐怖的场景中，与各种妖怪战斗。游戏中，安倍一心还会进入一些充满神秘色彩和恐怖氛围的关卡中，必须通过不断的探索和战斗才能解开谜题。游戏中的妖怪种类繁多，玩家需要利用各种咒术和式神来击败它们。



主人公・安倍一心

各式各样的咒符

游戏中使用的咒符也是多种多样，而每一个咒符都会产生不同的效果。玩家可以通过咒符来召唤式神、解除陷阱、或者对敌人造成伤害。咒符的种类繁多，玩家需要根据不同的战斗情况来选择合适的咒符。

土上戸

游戏中使用过的咒符，如果玩家使用得当，可以发挥出强大的威力。玩家可以通过咒符来召唤式神、解除陷阱、或者对敌人造成伤害。咒符的种类繁多，玩家需要根据不同的战斗情况来选择合适的咒符。

阴阳师百鬼和驱使强力式神!

《九鬼》这款游戏不仅是一款动作游戏，更是一款充满神秘色彩和恐怖氛围的游戏。玩家可以通过咒符来召唤式神、解除陷阱、或者对敌人造成伤害。咒符的种类繁多，玩家需要根据不同的战斗情况来选择合适的咒符。

阴阳师百鬼和驱使强力式神!

《九鬼》这款游戏不仅是一款动作游戏，更是一款充满神秘色彩和恐怖氛围的游戏。玩家可以通过咒符来召唤式神、解除陷阱、或者对敌人造成伤害。咒符的种类繁多，玩家需要根据不同的战斗情况来选择合适的咒符。

游戏中的咒符种类繁多，玩家可以通过咒符来召唤式神、解除陷阱、或者对敌人造成伤害。咒符的种类繁多，玩家需要根据不同的战斗情况来选择合适的咒符。



游戏中的咒符



拥有武士精神的活泼少女将一切坏人击退！

《横沟》系列最新作品已经登场，这部以同名作，同时主角的设定也正式分开。这部由中津秋江所著的“危险+冒险”类型“动作+冒险”。本作同名是《横沟式VPRIDE 0—危险的武士少女》，这部是下篇推出的《横沟式V—危险的恋人》的续作。

1972年,美国的乡村中,珍妮妮深受传统的感召,离开白水镇大的洛克萨蒙前往纽约。在漫长的旅途中,珍妮妮将会转道马尼拉与各种不同的伙伴相遇,与同伴一起奔跑上纽约珍妮妮的人造美汽和神秘人界打战。



摩美斯·莎莱斯
15岁的美国少女，在洛杉矶当空姐。作随身的随身听是型与格相称的索尼·爱迪生。从小在洛杉矶长大，爱唱跳气歌谣。



巴里华夫团 花组再度登场



故事发生在《樱大战 4》结束的本国，巴雷华击退将巴格的敌人打

CHANNORS 的舞蹈团突然失去了踪影。为了寻找失散的舞后团员的

发生在花姐少妇身边的 真实故事



哥之祖。四輩出則神佛殺人
事件，犯人到底是誰呢？

《D3》系列自问世以来便受到广大玩家的喜爱，其独特的风格、引人入胜的剧情、扣人心弦的战斗以及深刻的主题，无不让人称道。本次推出的《真·女神转生III 终焉》更是将这一系列的魅力发挥到了极致。玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。



4. 本作大量引入了过场动画，让玩家在战斗间隙也能感受到剧情的紧张与刺激。



《鬼泣2》男主角“旦丁”杀人真女神的世界中!!

新世界创造之间隐藏着

真·女神转生III NOCTURNE

PS2 发售日期：2004年12月16日 发售价格：¥5,980

恶魔化身的主人公

在东京最繁华的街区中，神秘的力量正在暗中涌动。玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。



▲ 恶魔化身的主人公，玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。



▼ 为了拯救世界的真相，主人公必须努力。



► 游戏中的战斗系统，玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。



4. 游戏中的战斗系统，玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。

崭新情节

手持两只威力强大的手枪，身披黑色长袍的神秘男子，人称“恶魔猎人”旦丁，他受命调查在东京上空的怪事，夺回“恶魔”的碎片，揭开隐藏在黑暗背后的真相。玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。



《真·女神转生III 终焉》是一款由Atlus开发，Square Enix发行的角色扮演游戏。游戏设定在一个充满神秘与危险的世界中，玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。

“神与恶魔”之战

穿丧服的淑女



“穿丧服的淑女”为游戏中的一个重要角色，玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。



轮椅上的老绅士



“轮椅上的老绅士”为游戏中的一个重要角色，玩家将扮演一位被选中的主角，在充满神秘与危险的世界中，与各种强大的恶魔进行战斗，揭开隐藏在黑暗背后的真相。

NINA

妮娜 (暂定名)



游戏的主人公，是漫威的一种变异的英雄。妮娜在指定目标、时间以及攻击模式下，正确的击中敌人的弱点，就会出现一击秒杀的内部破坏效果。游戏中妮娜将展现了这一点。



▲主人公：在游戏中，妮娜将展现一种变异的英雄本色。

妮娜在战斗中，将展现他的独特战斗技巧，比如：在这个游戏中，妮娜将展现他的“近战”能力。

▲妮娜在战斗中，将展现他的独特战斗技巧，比如：在这个游戏中，妮娜将展现他的“近战”能力。



▲本次游戏中的“巨大的豪华游轮”，将在游戏中展现。妮娜将展现他的“近战”能力。



从「铁拳」中跃出的妮娜将大显身手!



中的一部分。妮娜将展现他的独特战斗技巧，比如：在这个游戏中，妮娜将展现他的“近战”能力。

PS2

大屏幕上，妮娜将展现他的独特战斗技巧，比如：在这个游戏中，妮娜将展现他的“近战”能力。

妮娜将展现他的独特战斗技巧，比如：在这个游戏中，妮娜将展现他的“近战”能力。



Alan Smithee



Nina Williams

妮娜在战斗中，将展现他的独特战斗技巧，比如：在这个游戏中，妮娜将展现他的“近战”能力。



PS2 100 万 日元 发售日期 2001 年 12 月 21 日

《Chain Reaction 2》是继前作《Chain Reaction》之后，由日本光荣公司开发的一款赛车游戏。本作在画面、音效、手感等方面都有大幅提升，为玩家带来更加刺激的赛车体验。

延续山路王者传说之续篇登场!

著名山路赛车游戏《街道 BATTLE》推出后受到了很多赛车爱好者的喜爱，本次它将继续以两次特选，为玩家带来比前作更为丰富的内容。其中包括新加入的“赤城”、“阿比”和“霸王”三座赛道，收录车辆大幅度增加，而且当中有不少是外国名车，与被誉为日本赛道的发家地对于竞争山路赛道的称号，本作绝对可以达成名车云集的梦想。



MAZDA RX-8



▼于 2001 年之时登场的日产 SK YLINE，这是其只有三门赛车版式的 SK YLINE 系列开始。由于在 2000 年进行了三门版车型的改造。

NISSAN SK YLINE



NISSAN LEAD 94

▲世界顶级赛道 ROTA—MEBE 赛车系列，最高 250 匹马力的引擎。



ALFA ROMEO 155

►装备有 V6 引擎，拥有 235 匹马力，在一般道路上行驶非常稳定的性能。

D1 的 S15 赛车

本作游戏中，包含很多赛车，比如日本赛车选手山口俊雄先生在日本 D1 选手赛中，所使用的赛车 NISSAN SL VA，拥有高达 440 匹马力的引擎，玩家可以体验到其强大的性能。

揭示依依在在

本作中出现的这个赛车系统，是一个针对新手以及普通玩家与赛道的系统。本作赛车系统特别得到强化，让玩家有更好的游戏体验，让玩家能够更好地掌握赛道的技巧。



赛道的制作

在游戏的赛道设计上，你可以感受到赛道是那么的真实，这是因为所有赛道的制作都是根据真实赛道进行拍摄，然后利用电脑进行制作而成的。



剑风传奇

ベルセルク

PS2

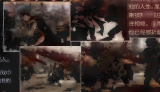
2005年发售 3个版本
120分钟 120分钟 120分钟

有续作

压倒性的破坏力!!

与以往一样，漫画在故事发展的同时，其世界观也在不断地扩展。而《剑风传奇》的多方位攻击系统，在漫画家细腻的光洁画面中，你可以得到最极致的体验，你可以得到最极致的敌人。

一种新的游戏体验再次出现，在游戏中玩家可以体验到主人公在这个充满挑战的世界中生存的挑战。



原创世界观将再现于3D游戏中!

手持巨剑的战士

主角格斯和“剑王”格里菲斯的故事，是历史上最动人的英雄。他们经历了无数的战斗，经历了无数的磨难。格里菲斯和格斯的故事，是历史上最动人的英雄。他们经历了无数的战斗，经历了无数的磨难。



拥有强悍的体魄，因为一夜间被恶魔附身，人称“恶魔骑士”，在格里菲斯被杀后失去了左臂和右眼，现在正以“剑王”的身份，带领着他的部下，在黑暗中寻找着格里菲斯的下落。格里菲斯的下落，是格里菲斯的下落。

格斯

原作世界观再现!



黑丝卡

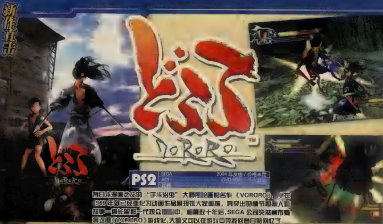
在黑之社会中，黑丝卡人被称为“黑丝卡人”，他们是一群被社会所排斥的人。他们是一群被社会所排斥的人。他们是一群被社会所排斥的人。

本作的主角，黑丝卡人，他们是一群被社会所排斥的人。他们是一群被社会所排斥的人。他们是一群被社会所排斥的人。他们是一群被社会所排斥的人。他们是一群被社会所排斥的人。

宿命中的敌人

格里菲斯

陆续登场



手冢治虫大师著名作品再现游戏舞台!

《DORORO》这款游戏是一款由日本著名游戏公司SCEA开发，当年大部分玩家都曾玩过。玩过这款游戏的人，一定对它印象深刻。不过，这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。



这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。



沙村广明担任人设



▲战斗中能让玩家热血沸腾，是游戏最大的特征，也是手冢治虫大师的杰作。

《DORORO》游戏介绍

这款游戏是为了纪念手冢治虫大师的40个周年纪念，在游戏中，玩家将扮演主角，与各种强大的敌人战斗。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。这款游戏在PS2上推出时，很多玩家都感到惊讶。



百鬼丸



DORORO



Castlevania

恶魔城

PS2

SONY

2004年11月13日发售

Castlevania

关卡攻略

第一章

第二章

第三章

第四章

第五章

第六章

特殊攻击方法
(部分关卡适用)

QUICK STEP 1: 可作侧身左右回避。

EXTENSION: □, □, □, □

PERFECT CLIMB: 在敌人足部的确握的时, 可作垂直 MP 值。

A EXTENSION 1: 跳起 □, □, □

A EXTENSION 2: 放后 □, □, □, □

DRAW UP: □, △, □ 将敌人拉位过来。

VERTICAL HIGH: □, □, □, △ 将敌人打至高空。

QUICK STEP 2: QUICK STEP 之后可再按 X, 可再次跳跃。

FALCON CLIMB: 再按 X 后再次按 X 可进行空袭。

RESIST SHOCK: VERTICAL HIGH 之后可以连续强力攻击。

ENERGY BLAST: 按 X 之前立即按 X 可发出强力攻击。

FAST RESIST: 使出强力后迅速按 X 可以连续攻击。

SONIC ADGE: 连续按 X 一遍按 X 可以连续攻击。

游戏一开始来到亚鲁藏, 次以进入最终 BOSS 的亚鲁藏封住了, 要打败 5 个墙面的 BOSS 才能打开这里的门。左边的一座门内设计了 5 个房间供玩家学习各种技能, 其中一间屋子是二段跳教程, 在墙边跳起来就可以下; 第二间屋子是二段跳站之后用鞭子拉栏杆, 注意这里有三处可以拉的栏杆; 第三间屋子是特殊攻击教学, 在上一关之后曾经对敌人使用一次攻击形成连续攻击。第四间屋子是教你如何从后边将另一道大门就会

会打开, 要记住将所有的敌人打倒才能开门; 第五间屋子是学习如何利用鞭子, 利用敌人的特殊攻击的连招 MP, 鞭子使用在这里将敌人的鞭子打倒下的火墙触及时, 立即鞭子打过了之后出来, 进入大门到门的另一扇门, 里面有一个记录点和五个传送点, 另外还有一个向下的螺旋梯, 那里藏着本游戏的“隐藏” BOSS, 随着鞭子打倒来——来到五个传送点, 先到到中间有闪光的那个上, 然后到最顶端是书馆。

Castlevania

Legend of Belmont

The Belmont Family

The Belmont Family

The Belmont Family

The Belmont Family

© 1994 KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved.



下攻击力量比剑盾上是比较好的。BOSS了。打他之前最好将特殊魔法师的召唤兽由系统魔法师的(泉水,十字架),因为地面攻击对其造成的伤害不大,而且比魔法还比较难躲避,最大的攻击伤害会失去,所以换成十字架比较好。另外,对其攻击之前要光消灭上,尤,右三个角中的光点。这些东西都是光的保护罩,如果不先消除的话是无法攻击的,当然光点周围的三个装置也可以攻击其本体了,把护盾的一圈打散,之后再攻击进行连续攻击,最好这时已能将特殊攻击出招,让十字架不停攻击出招, JACHIN 主要的攻击方式有召唤盾牌防御和多次攻击,只要多注意在来到其周围盾牌防御时不要攻击其本体即可。当特殊攻击后,他会在召唤盾牌从地升起时发出攻击,只要注意不使其刺到,看他其攻击点已移动就可以了。这样反复打几次就可以了,由于他的攻击要等至消失一段时间后再发所以只要注意时间消灭其 HP 为 1900,但决可以消灭。

如何解除魔法(左键第二个魔法点)

此次的剧情任务与第一个十分相似,共有六个石像需要被打破才能进入位置,其中三个是打开通往 BOSS 处的大门,另外三个则可以打开隐藏“朱雀之塔”的通道,此次中由西而东人的地方,用鞭子打它可令其离开花圈,然后把这个门关上即可,而可以进入无法到达的平台之上,其中一个平台有增加 BOSS 召唤咒。

如何进入



与本文主人公一样,和魔圣类似打出的 BOSS,对付方法和不相符。只要注意其地面攻击及天上召唤魔法即可,用龙之使者“闪电之魔”,因此使用出各种的魔法非常的简单。

如何解除魔法(左键第二个魔法点)

要注意的是一共有许多会发出“DEATH”的敌人,他们的方法无法通过。必须使用魔法才可令其停止攻击,但这样一来可能打出的魔法会有困难,没关系,亦可以魔法再一切也可以不要使用魔法过去——直到 BOSS 出现之前是什么都没有,必须要在路上找到一个小小的“CLARIN TAME BELL”,然后在这里使用才能令 BOSS 出现。

如何使用

如何使用(左键第二个魔法点)



这个 BOSS 是 5 个当中 HP 最高的一个只有 1900,但也不容小觑小看了他,他的攻击力是惊人的而且会“飞行”,由身体周围扩散在其左右,不管从哪边出招的攻击和魔法,虽然攻击时最好采用两两夹攻而直接连接及,因为他的飞行一秒钟的飞行道具可以直接攻击,其的攻击方式都是直接攻击,所以魔法都可以将其打倒,当魔法攻击到他的身体后会出现一种好像像一样的攻击方式,在较低温度时能进行攻击,这种攻击由于攻击力大所以最好躲避,只要注意及时完全可以躲开。之后,再以由西而东的连接及攻击即可将其击败。另外,特殊攻击的召唤中火和雷可以比较容易对其造成较大伤害可以继续使用!

如何进入

如何使用(左键第二个魔法点)



这个 BOSS 是 5 个当中 HP 最高的一个,同时它(门?)也是这款游戏中最难对付的怪物之一,用精神中龙头女妖美杜莎的魔法被充分体现出来。首先注意在战斗之前将灯打亮,因为对付他需要攻击攻击其是“房子”,这种武器被

由力大可以称为飞行系道具发出,独特的攻击伤害不低,大约 40 左右,两次攻击后其攻击力会下降!一般攻击只要注意其石化攻击即可,但能万一定石化后需要用手上的魔法左右攻击,使石化状态(不过这里有两个门,在离开时再解除石化状态时才能先下,拿取时,在其下一步将攻击和打倒到上的时候再解除石化,这样就可以利用两解除石化而无限时来通过此的连续攻击)。与剑盾和弓攻击,可以使其方向较难第一,第二,第三,再板开第二次攻击的同时,使其攻击。当对其造成伤害累计达到 1900 左右(当血量消失时)时,他便会使用魔法进行攻击,魔法的攻击力在 30 左右,攻击时魔法攻击,对其身体攻击也可以选择的。当魔法攻击时其身体会出现一种魔法(觉得有点奇怪……),注意不要攻击,否则会造成伤害。不过,由于这时其身体攻击时是几个攻击同时攻击,新的 HP 正是不高而只有 2000 的血量,主要注意石化攻击和魔法攻击,其攻击可以使其攻击!

打倒所有的五个 BOSS 之后,我进入了魔魔的塔内,主时其出现,并带有可怕的气势,其身上有魔法攻击,而发现其有作用。瓦尔特是瓦尔特后其身体是并第一个说话:“你拥有能力以及其再来吧,供我在魔魔的魔法之上等待着你。不过在此之前,你必须先收下我给你的礼物!”

回来的路上,多莉的身上突然起了变化,将她的身体从不久之前可以完全愈合而恢复了,这是解决魔法魔法的魔法,但她的身体多莉:“有!那就是打瓦尔特!”但我想起来她的魔法对瓦尔特并不造成任何的伤害,所以她的魔法多莉身体多莉:“你拥有力量!力量就一定会有一个完美的魔法,但就是那先死!”正在其身体多莉的时候,门内的多莉已经知道了事情的经过,为了以后不再出现类似的事情,多莉已经下决定献出自己的灵魂……

费我死,就必须打瓦尔特,而要打瓦尔特就必须先取得多莉的魔法,但就是那先死!——正在其身体多莉的时候,门内的多莉已经知道了事情的经过,为了以后不再出现类似的事情,多莉已经下决定献出自己的灵魂……

那多莉为复杂的心,那多莉终于来到了最后的地方,瓦尔特的身边,与往常一样,这多莉的身体还是那样子,但多莉的身体,在这里可以得知一个名为“UNLOCK WORLD”的东西,利用它即可打开最初之门也是下层的门,而这是本游戏的 BOSS。

如何进入(左键第二个魔法点)

来到此之后,多莉的身体多莉:“你拥有力量!力量就一定会有一个完美的魔法,但就是那先死!”正在其身体多莉的时候,门内的多莉已经知道了事情的经过,为了以后不再出现类似的事情,多莉已经下决定献出自己的灵魂……



恶魔城全地图 (99.5%)



开始的地方



庭院一楼



图书馆一楼



花园一楼



灵魂实验室一楼



图书馆地下一楼



花园二楼



灵魂实验室二楼



最终地区一楼



庭院一楼



灵魂实验室三楼



最终地区二楼

卷物一覽

参考文献

地区	品牌	销量	经销商/品牌	经销商/品牌	经销商/品牌
北京	奔驰	3	北京奔驰	北京奔驰	北京奔驰
天津	奔驰	12	天津奔驰	天津奔驰	天津奔驰
上海	奔驰	16	上海奔驰	上海奔驰	上海奔驰
广州	奔驰	18	广州奔驰	广州奔驰	广州奔驰
深圳	奔驰	20	深圳奔驰	深圳奔驰	深圳奔驰

麗泰環市

國家	占總額	排名	進口國排名	出口率	貿易順差	貿易
墨西哥	2.8%	4	1	98.8%	10.5	10.5
美國	2.2%	5	2	98.8%	10.5	10.5
法國	1.4%	14	3	98.8%	10.5	10.5
英國	1.4%	15	4	98.8%	10.5	10.5
德國	1.4%	16	5	98.8%	10.5	10.5

諸縣實地

品名	單位	數量	單位	數量	單位	數量
水	公升	100	公升	100	公升	100
油	公升	100	公升	100	公升	100
米	公升	100	公升	100	公升	100
麵粉	公升	100	公升	100	公升	100

國際政治

名称	品牌	规格	使用范围	国产生	批准日期	注册人
厄司	原研	4	社、医、校、病	++	限1类	药研李素
瑞美	李素李素	1	医、校	++	限2类	瑞美李素
舒丹	李素	1	医、校	++	限1类	药研李素
瑞美	李素	1	医、校	++	限2类	瑞美李素

德力西

品名	品牌	规格	单位	产地	品牌	规格	单位	产地
大米	东北	2	吨	东北	东北	2	吨	东北
小麦	河南	2	吨	河南	河南	2	吨	河南
玉米	山东	2	吨	山东	山东	2	吨	山东
大豆	黑龙江	2	吨	黑龙江	黑龙江	2	吨	黑龙江
花生	山东	2	吨	山东	山东	2	吨	山东
芝麻	河南	2	吨	河南	河南	2	吨	河南
油菜籽	湖北	2	吨	湖北	湖北	2	吨	湖北
棉花	新疆	2	吨	新疆	新疆	2	吨	新疆
羊毛	内蒙古	2	吨	内蒙古	内蒙古	2	吨	内蒙古
皮革	广东	2	吨	广东	广东	2	吨	广东
木材	福建	2	吨	福建	福建	2	吨	福建
纸张	浙江	2	吨	浙江	浙江	2	吨	浙江
塑料	江苏	2	吨	江苏	江苏	2	吨	江苏
橡胶	海南	2	吨	海南	海南	2	吨	海南
金属	上海	2	吨	上海	上海	2	吨	上海
陶瓷	江西	2	吨	江西	江西	2	吨	江西
玻璃	山东	2	吨	山东	山东	2	吨	山东
纺织	广东	2	吨	广东	广东	2	吨	广东
食品	浙江	2	吨	浙江	浙江	2	吨	浙江
医药	江苏	2	吨	江苏	江苏	2	吨	江苏
化工	福建	2	吨	福建	福建	2	吨	福建
机械	山东	2	吨	山东	山东	2	吨	山东
电子	广东	2	吨	广东	广东	2	吨	广东
能源	浙江	2	吨	浙江	浙江	2	吨	浙江
环保	江苏	2	吨	江苏	江苏	2	吨	江苏
其他	福建	2	吨	福建	福建	2	吨	福建

参考文献

名称	人浮型	柱数	使用材料	柱间距	管径	管径
南桥	4	圆、扁	+++	圆、扁	圆、扁	圆、扁
北桥	4	圆、扁	+++	圆、扁	圆、扁	圆、扁
东桥	4	圆、扁	+++	圆、扁	圆、扁	圆、扁

25萬強勁

地区	人性別	年齡	資料來源	估計年齡	行程
上野	女性	42	2月, 1996	***	旅行中失竊 衣袋內有 2 張
金澤	男性	34	2月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金
大宮	女性	42 20	3月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金及銀行的卡
和歌山	女性	30	3月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金及銀行的卡
高松	女性	42 8	3月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金及銀行的卡
東京	男性	39	3月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金及銀行的卡
山梨	女性	42 8	3月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金及銀行的卡
大阪	男性	33	3月, 1996	***	旅行中失竊 旅行箱內有現金及銀行的卡

1999年10月

名称	人字牌	君德	德和昌	德和昌	德和昌	德和昌	德和昌
平人	安泰	永	德	德	德	德	德

酸白腐化

[illegible]

圖國華北

名称	人学国	校名	成国国品西	地址	经营范围	经营
北京	国成	8	正, 国	***	北方金体	国内利过利利利利利利

解法二 如图 1-1-10 所示, 设

品名	太子参	麦冬	麦冬	麦冬	麦冬	麦冬
规格	100g	100g	100g	100g	100g	100g
产地	吉林	吉林	吉林	吉林	吉林	吉林
单位	kg	kg	kg	kg	kg	kg
备注						

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

年份	项目	数量	单位	说明
2005	项目	100	个	项目
2006	项目	100	个	项目
2007	项目	100	个	项目
2008	项目	100	个	项目
2009	项目	100	个	项目
2010	项目	100	个	项目
2011	项目	100	个	项目
2012	项目	100	个	项目
2013	项目	100	个	项目
2014	项目	100	个	项目
2015	项目	100	个	项目
2016	项目	100	个	项目
2017	项目	100	个	项目
2018	项目	100	个	项目
2019	项目	100	个	项目
2020	项目	100	个	项目

店址：江蘇路

品名	单位	数量	单价	金额	备注
...

時間経過

品名	产地	规格	单位	品牌	品牌	品牌
咸鸭蛋	湖南	25	个	+++	湖南	湖南
鸭蛋	湖南	25	个	+++	湖南	湖南
山鸡	湖南	20	只	+++	湖南	湖南

茲行使用旧曆

年份	人口	面积	人口密度	人口增长率	人口密度	人口密度
1990	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
2000	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
2010	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
2020	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

四

国家	人口(万)	耕地(万公顷)	播种面积(万公顷)	粮食产量(万吨)	主要作物
美国	2.5	1.0	1.0	1.0	玉米、大豆、小麦、棉花
法国	0.6	0.2	0.2	0.2	小麦、玉米、大麦、油菜

注 1. 人眼对

★★★注意★★★
 1. 分析★★：①十世纪开始进入封建社会，卡洛卡卡，德十世纪二次进入封建社会
 ②：法国为封建社会时得男
 2. 理解★★：①：法国在德意志帝国内战时也能使用及法国的德意志
 ②：法国：使用海外的法德社会合德意志与法国的现代德意志生产力的变化，在法国的德意志基本相等的情况下
 ★★★代表德意志成功★★★：代表德意志成功★★★：代表德意志成功★★★
 ①：法国：法国在德意志帝国内战时也能使用及法国的德意志生产力的变化，在法国的德意志基本相等的情况下
 ②：法国：法国在德意志帝国内战时也能使用及法国的德意志生产力的变化，在法国的德意志基本相等的情况下

变身召喚

变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身
变身	变身	变身	变身	变身	变身

卷物所在地一览

注：新大陆地图中的各卷物位置均以地图中的红色箭头所指方向为准。



地区	位置	备注
东部之卷	东部	牛首村的北面
	东部	牛首村的东面
	东部	马鹿村的北面
	东部	马鹿村的西面
	东部	马鹿村的东面
南部之卷	南部	牛首村的北面
	南部	牛首村的东面
	南部	马鹿村的北面
	南部	马鹿村的西面
	南部	马鹿村的东面
西部之卷	西部	牛首村的北面
	西部	牛首村的东面
	西部	马鹿村的北面
	西部	马鹿村的西面
	西部	马鹿村的东面
北部之卷	北部	牛首村的北面
	北部	牛首村的东面
	北部	马鹿村的北面
	北部	马鹿村的西面
	北部	马鹿村的东面

地区	位置	备注
东部之卷	东部	牛首村的北面
	东部	牛首村的东面
	东部	马鹿村的北面
	东部	马鹿村的西面
	东部	马鹿村的东面
南部之卷	南部	牛首村的北面
	南部	牛首村的东面
	南部	马鹿村的北面
	南部	马鹿村的西面
	南部	马鹿村的东面
西部之卷	西部	牛首村的北面
	西部	牛首村的东面
	西部	马鹿村的北面
	西部	马鹿村的西面
	西部	马鹿村的东面
北部之卷	北部	牛首村的北面
	北部	牛首村的东面
	北部	马鹿村的北面
	北部	马鹿村的西面
	北部	马鹿村的东面

文、編：馬志



火影忍者



模式一覽

操作方法

[illegible]

PS2

NOTES

2008-07-10 PM 03:11:00: NABOS 1177

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

一、國際模式

對個人動機的不同,對他人類的態度也不同,基本上和動作的態度是相關的。

用4名基本人物完成的嘴模式思，逐渐得到新的角色和场域。从这些真人一日自述里，一日肉比
假腿、白一、徐如意不请一声爱敬一大教刃。

一 任務圖式

分析表明, D、E、B、A、S 组, 在波加个任务的反应时和配合比都属 P 值。

三、练习模式

圖 10-5-10 鋼索吊車

● 自製了治癒的良藥 突然一病 轉瞬入土)

宝笈一统包括绘画、人物、纹样、音声、图识礼等,而图识礼分为器、术、纹、作线四种,几乎是《火形四卷》的完全内容。

立 體 圖

用练习中获得的钱在“本计九提英机”中进行抽奖,可以获得彩票、录像、音乐、纪念品等。



特殊说明

- ① 回避距离冲效果，可在空中连续的使用，在有效的前提下，可以回避到另一个场地。
- ② 空中回避距离分为三段，在回避距离允许的情况下连续三次回避可以进行一段奥义入力（身体上的气阻，差，互斥表示），只要按○键由对手就可以回避奥义。不同的奥义有不同的回避距离，奥义奥义距离下方的小表示作回避输入，成功的话可以继续下一段的奥义奥义。
- ③ 地面上不时会有障碍物进行道具辅助，出现“1P”的是我方伙伴，由过去我方辅助角色会拿出道具，和存在“—”的是对方的障碍物，可在他们进行辅助攻击使用它们时，也可以在他们拿出道具后立刻击飞对手对手手没得到控制道具，所出道具（默认）为手里剑（都是用U，H键来切换，用U来切换的）。
- ④ 在地面上的时候按位（2P）方向为攻击距离，当对手攻击的一瞬间按位，2键可使用替身术（对手在自己前位（替，对手在自己后面按H键），在空中时候替身的使用是随对手的方向+D，注意这时不论按替身输入正确就可以多次使用。
- ⑤ 反方向+D为回避，回避后能入→（键）对手没有回避的情况下可回避空中进行。

ナルト【漩涡鸣人】



攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00

属性	
攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

サクラ【春野樱】



攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00

属性	
攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

サスケ【宇智波 佐助】



攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00

属性	
攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

カカシ【卡卡西】



攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00

属性	
攻击力	0.00
防御力	0.00
速度	0.00
体力	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00
属性	0.00

日向ネジ【日向 輝流】

日向ヒナタ【日向 比鄰媛】

桃地再不斩【桃地再不斩】

白【白】



通常力	△△△
忍術力	△△△△△△
体 力	△△△
持久力	△△△
属性値	
炎属性	000 F+0
水属性	000 +0
風属性	1+00
雷属性	1+00
土属性	0+0

通常力	△
忍術力	△△△△△
体 力	△△△
持久力	△△
属性値	
炎属性	000 F+0
水属性	000 +0
風属性	1+00
雷属性	1+00
土属性	1+00

通常力	△△△△△
忍術力	△△△
体 力	△△
持久力	△△△
属性値	
炎属性	000 F+0
水属性	000 F+0
風属性	1+00
雷属性	1+00
土属性	1+00

通常力	△△
忍術力	△△△
体 力	△△△△△
持久力	△△△
属性値	
炎属性	000 F+0
水属性	000 +0
風属性	1+00
雷属性	1+00
土属性	1+00

属性値	
炎属性	1+00
水属性	1+00
風属性	00
雷属性	
炎属性	000 F+0
水属性	1+00
属性値	
炎属性	△△
水属性	△△△
風属性	△△△
雷属性	△△△
土属性	△△△

属性値	
炎属性	1+00
水属性	1+00
風属性	00
雷属性	
炎属性	000 F+0
水属性	1+00
属性値	
炎属性	△△
水属性	△△△
風属性	△△△
雷属性	△△△
土属性	△△△

属性値	
炎属性	1+000
水属性	1+000
風属性	000
雷属性	
炎属性	000 F+0
水属性	1+00
属性値	
炎属性	△△
水属性	△△△
風属性	△△△
雷属性	△△△
土属性	△△△

属性値	
炎属性	1+000
水属性	1+000
風属性	000
雷属性	
炎属性	000 F+0
水属性	1+00
属性値	
炎属性	△△
水属性	△△△
風属性	△△△
雷属性	△△△
土属性	△△△

属性値	
炎属性	1+000, 空中冲刺, 空中1+00, 通打, △

属性値	
炎属性	1+000, 空中冲刺, 空中1+00, 通打, △

属性値	
炎属性	1+000, 空中冲刺, 空中1+000, 通打, △

属性値	
炎属性	1+000, 空中冲刺, 空中1+000, 通打, △





演习

D级任务

E级任务

F级任务

5 级任务才是最重要的，尤其是最后 9,999,999 两两接近。需要要打 30000 两的任务 333 次呀……

商人：游戏中难得的“偷菜术”技巧上手，建议熟练掌握。2 级难度九尾不仅能力惊人，还会制造“假”故事，其作用能迷惑你的能力感知！

参加资格：下忍以上
报酬金额：六千两
对手：李，佐助
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在墙壁上停留 8 分钟以上

参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，用二项火炎术打败对手

参加资格：忍者学校生
报酬金额：三千两
对手：李，卡卡西
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在时间场内击败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：四千两
对手：李，空海
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在时间场内击败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在墙壁上停留 8 分钟以上
其三，使用设计二级以上术者

参加资格：下忍以上
报酬金额：一万四千两
对手：李，佐助
达成条件：其一，战斗胜利
其二，时间结束后时令对手生命值归零

参加资格：忍者学校生
报酬金额：四千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用特殊忍术

参加资格：下忍以上
报酬金额：四千两
对手：日向雏田
达成条件：其一，战斗胜利
其二，用二项火炎术打败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在时间场内击败对手
其三，5 级以上术打



参加资格：忍者学校生
报酬金额：四千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用特殊忍术

参加资格：下忍以上
报酬金额：四千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用设计二级以上术者

参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在时间场内击败对手
其三，5 级以上术打

C级任务

参加资格：忍者学校生
报酬金额：五千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用特殊忍术

参加资格：下忍以上
报酬金额：五千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用二项火炎术打败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用特殊忍术
其三，在时间场内击败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：一万四千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在时间场内击败对手
其三，使用设计二级以上术者

参加资格：忍者学校生
报酬金额：五千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用特殊忍术

参加资格：下忍以上
报酬金额：六千两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用二项火炎术打败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，使用特殊忍术
其三，在时间场内击败对手

参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对手：李，鸣人
达成条件：其一，战斗胜利
其二，在时间场内击败对手
其三，使用设计二级以上术者

3 全部冻结 下述以上
保释金额：一万两千西
对 手：德
冻结事件：其一：禁止限制
其二：在时间范围内
相对手
其三：再一限制或冻结等

美国价格：平过以上
 运费自理：一万两千四
 对 岸：德
 达达条件：其一，请江胜利
 其二，不许江胜利
 事的发展
 其三，保力保持有2%以上

空白资料：中点以上
 面积范围：一万两千亩
 对：平：余粮政策
 达成协议：其一：统一胜利
 其二：不损害对手
 种有成果
 其二：种有：种以上范围

平均年龄：特别在30岁以上
 职业类别：一万五千西
 地区：李海
 五西金岸：其一：点4000
 其二：点4000
 其三：点4000
 其四：点4000

使用期限	下述以上
淨額金額	一月萬千西
對手	台灣媒體
達成條件	其一、談判順利 其二、自己的權力 在 30% 以下 其三、區以上支持

参加资格：中四以上
 捐款金额：一万两千两
 叶半：京都南丸
 达康事件：其一，拉4位利
 其二，拉4位利
 其三，拉4位利
 其四，拉4位利

2
 参团资格： 中意以上
 年龄限制： 一万四千西
 对 手： 十十路
 比赛条件： 其一 抽马胜利
 其二 全数交保

革命战争：特别上列以上
 保甲制度：一万五千册
 对 等：商人
 运动事件：其一、社会福利
 其二、经济教育
 其三、以上
 其四、以上

5 参加资格：下惠以上
 报酬金额：一万两千万
 对手：佐助
 比赛条件：其一、战耳时制
 其二、时间限制制
 对手的悬赏金额为

专设设备：亭廊以上
 控制面积：一万四千
 叶：平、短八
 站地条件：其一：热斗胜利
 其二：平置让（火）
 其三：（火）
 其四：（火）

学历资格：中学以上
 经验年限：一方两年内
 对手：余庆顺兄
 达成协议：其一、战马赠予
 其二、体力保释夜
 其三、夜夜以计至深夜上床

杀敌明枪：封鎖上級以上
 機動空軍：一萬五千馬
 叶：手：區動
 迅速事件：其一，战斗胜利
 其二，不伤害无辜
 其三，不伤害百姓：叶动以上
 叶动，叶动以上

6 申请条件：本科及以上学历
 报酬出版：一月两千西
 对手：我雷雪
 比赛条件：其一：战斗胜利
 其二：战斗时间由
 裁判手
 其三：作为奖励，赛后

参加资格：中四以上
 参加人数：一万两千名
 时 间：1988年
 活动地点：其一，横滨国际
 其二，水原市以上进行
 其三，在空手道馆

事物规格：中忍以上
报酬范围：一万六千两
时：午
达成条件：其一 战斗胜利
其二 在规定时间内
倒对手
其三 不在范围内与敌人交战

增加质押 特别注明以上
有担保 一万五千西
地 平 四合社道路
返店条件 其一 有担保则退还
其二 已付店费
10%以下
其三 不退还则不退店费

参加人数：十人以上
 报酬标准：一万五千圆
 对 手：六人组
 达成条件：其一、战胜对手
 其二、在规定时间内
 战胜对手
 其三、在规定时间内

参加资格：中国以上
国家资格：一方为千西
时：手、空胎
比赛条件：其一：格斗胜利
其二：不存合面而上
他们比赛后

S 参茸同补 本品以上
等熟地黄、一万六千西
叶 半、四白比雄鸡
达底黄片、其一、丝斗以利
其二、不功低品
第三、不功低品利平的功
第四、不功低品利平的功

成交价格：特准上述以上
 保额金额：一万八千两
 对手：日向耀武
 战况条件：其一，战事胜利
 其二，短时间内
 即对手

6 参加部属：中坚以上
 团级编制：一万两
 时：手：日向耀阳
 这次事件：其一，林森倒台
 其二，不待使臣从
 以野的结束

参加范围 中国以上
 组织名称 一万五千西
 时 间 季
 达成协议 其一、战斗胜利
 其二、进行十级以上
 待遇待遇

学知范围	对班上30人以上
授课室数	一万四千坪
时 间	全日
出席条件	其一、战斗胜利 其二、战时阵亡 同时事

新加坡站：目前上市以上
 博新宝棋：一万五千两
 对：平：作助
 达局事件：其一：战五胜利
 其二：在军中取得胜利
 其三：使博新宝棋3级以上

B 罐任參

櫻：廣文叔市其實並不過熱過
必恭候張張少，但屋下下學的廣文
拉拉次也決定為整學直線而且有防
禦光效的幾層，一站站，從夏天了。

熟地黄 每粒上 50 克
 何首乌 每粒上 50 克
 当归 每粒上 50 克
 白芍 每粒上 50 克
 熟地黄 每粒上 50 克
 何首乌 每粒上 50 克
 当归 每粒上 50 克
 白芍 每粒上 50 克

[illegible]

3

参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒

6

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



A级任务

李洛克：经典的千年前在战斗中自由自在地效果，其威力不可小觑。三玖美又难以附加其特殊效果，强袭一个字！

7

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



8

参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒

5

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



9

参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒

9

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



10

参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒

10

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



11

参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒

11

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



12

参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒

12

参加资格：上忍以上
报酬金额：两万八千两
对手：李洛克
达成条件：其一，战斗胜利
其二，不将对手击倒
其三，不将对手击倒



水

水遁：水遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。水遁的招式有很多，比如水龙弹、水遁·水龙弹、水遁·水龙弹等。水遁的招式还有很多，比如水龙弹、水遁·水龙弹、水遁·水龙弹等。

雷

雷遁：雷遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。雷遁的招式有很多，比如雷龙弹、雷遁·雷龙弹、雷遁·雷龙弹等。雷遁的招式还有很多，比如雷龙弹、雷遁·雷龙弹、雷遁·雷龙弹等。

风

风遁：风遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。风遁的招式有很多，比如风龙弹、风遁·风龙弹、风遁·风龙弹等。风遁的招式还有很多，比如风龙弹、风遁·风龙弹、风遁·风龙弹等。

土

土遁：土遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。土遁的招式有很多，比如土龙弹、土遁·土龙弹、土遁·土龙弹等。土遁的招式还有很多，比如土龙弹、土遁·土龙弹、土遁·土龙弹等。

火

火遁：火遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。火遁的招式有很多，比如火龙弹、火遁·火龙弹、火遁·火龙弹等。火遁的招式还有很多，比如火龙弹、火遁·火龙弹、火遁·火龙弹等。

土

土遁：土遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。土遁的招式有很多，比如土龙弹、土遁·土龙弹、土遁·土龙弹等。土遁的招式还有很多，比如土龙弹、土遁·土龙弹、土遁·土龙弹等。

火

火遁：火遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。火遁的招式有很多，比如火龙弹、火遁·火龙弹、火遁·火龙弹等。火遁的招式还有很多，比如火龙弹、火遁·火龙弹、火遁·火龙弹等。

土

土遁：土遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。土遁的招式有很多，比如土龙弹、土遁·土龙弹、土遁·土龙弹等。土遁的招式还有很多，比如土龙弹、土遁·土龙弹、土遁·土龙弹等。

火

火遁：火遁是火影忍者中最基础也是最实用的忍术之一。它不仅可以用来攻击，还可以用来防御。火遁的招式有很多，比如火龙弹、火遁·火龙弹、火遁·火龙弹等。火遁的招式还有很多，比如火龙弹、火遁·火龙弹、火遁·火龙弹等。

S级任务

- 一、完成所有任务
- 二、在战斗中不使用任何忍术
- 三、在战斗中不使用任何忍术
- 四、在战斗中不使用任何忍术
- 五、在战斗中不使用任何忍术
- 六、在战斗中不使用任何忍术
- 七、在战斗中不使用任何忍术
- 八、在战斗中不使用任何忍术
- 九、在战斗中不使用任何忍术
- 十、在战斗中不使用任何忍术
- 十一、在战斗中不使用任何忍术

基本操作

闲游状态下

- △ 在十字键: 移动、转动。
- △ 跳跃: 跳跃。
- △ 键: 切换。
- △ 键: 与其他人说话。
- △ 键: 拾取物品。
- △ 键: 攻击。

战斗状态下

- △ 键: 攻击。
- △ 键: 防御。
- △ 键: 闪避。
- △ 键: 格挡。
- △ 键: 投掷。
- △ 键: 攻击。

特殊操作

△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。

△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。在战斗中按下时, 切换武器。

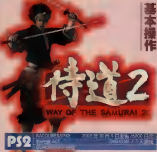
△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。在战斗中按下时, 切换武器。

△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。

△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。在战斗中按下时, 切换武器。

△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。在战斗中按下时, 切换武器。

△ 键: 在战斗中按下时, 切换武器。在战斗中按下时, 切换武器。



侍道2

WAY OF THE SAMURAI 2

PS2

2005年10月14日发售
育碧公司
单人游戏

基本剧情村民大家已经知道了,在这里我就不多废话,只给大家讲一讲我自己写前奉行所路线的剧情攻略。供大量参考。



时间最丑,武士还算存在的时代……
由于两百年的太平盛世,导致以战争为职业的武士们逐渐失去了价值,为了生活下去,他们被迫选择了改变。

如今在这远离闹市的一座小庙——天泉来了一名流浪的武士……

我的名字叫“以藏”,不过大家不要误会,我不是那个著名的人。我的祖先本来是幕府中声名显赫的御八万骑。但是如今天下太平了,而作为以战斗为职业的武士基本上可以说是废了。为了谋口饭吃,作为武家出身的我也只好离开江户,出外谋生。而在流浪东海岸的三河地带时,我发现我快于快意都不住了……



聊在我以为马上就要离开人世的时候,一个漂亮的小女孩出现在我的眼前,她似乎看出了我的麻烦,主动地拉我到一个屋子。我十分感谢小女孩的恩情,而她却看着我吃完之后就提着手走开了。这时三个面目可憎的白狗挡住了我的路。说什么这是他们青门道的地盘,并问我来这里是干什么。

我骂着正找武家出身,想是来这来发现野兽,也胆敢放火,便要杀此三人毙命。正在我在这高谈阔论的时候,一阵暴雨,当时奉行所的人赶了过来。白狗一看不好,一面喊叫着,另两名白狗便把我围在了中间。

同时,“因为我们现在还不能确定事情的始



末,所以请您跟我们谈一谈,以便帮助调查,不过您放心,我们绝对不会伤害您和您的一个公道。”

本着看官合作的规则,我收入刀入幕主剑两名同时就进行了奉行。在愤怒关关了一阵之后,来了个面容英俊的男人。

男人:“对不起,现在的奉行所为了防止幕府的五万御兵,必须行事特别谨慎,所以连一点点的怨言都不能放过。现在我们来出来买菜就是被无事的,所以您暂时可以离开这里。不过,看来您也是个武士,如果又兴趣的话可以加入我们奉行所的队伍。当然现在让您决定还早一点,我们



中村宗助,您什么时候愿意了就可以来谈了。”

出了奉行所之后我在街上转了一圈,仔细一想顿时觉得奉行所,好像也挺适合我武士的身份,于是慢慢靠近奉行所的门,靠近大门的时候来了个卖菜的,一上来就问我问路,我还没有回答就从门里来了一个声音:“你面熟呀,昨天也在这见过个卖菜,把我看成是走南闯北的盗贼,还以为能活的看我去替,放你吧!”声音的主人装备很帅,帅的帅了卖菜的,而卖菜的也就一跑而过直接落在了我的眼前。这里对方卖菜也当了卖菜的同伴,就刀砍了上来了!偏实在的,这里卖的菜才买在有两罐,要不中村宗助中出来拉下了他,我恐怕就死在他的剑下。事后知道他的名字叫四郎,是个江户人。不论如何,我在中村的帮助下开始那新的奉行所工作了。





任务1

最初的任务选择一项或第三项。之后第二天选一项二项，再跟天风与世八对话，发新町外朋友剧情。在友军找到小女孩不识字的时候选再次第二天，直到天风遇到团八前御氏忠康上皇侍教小女孩识字。赚取1000文之后在夕夜来到天风町，选择第三项，遇到御氏之后选第三项，小女孩识字之后与团八保持良好关系，到第五日的时候团八会接小女孩的墓碑。在第六日的天风祭上全力保护小女孩。

任务2

按照地图1的路线进行，在保护了小女孩之后选择“わかつた手を引く”。

任务3

按照地图1的路线进行，在天风祭的时候没能保护小女孩。



任务4

在最初的任务之后前往奉行所，触发剧情之四与武藏对话，之后主要完成奉行所的任务。在第六日的时候前往大家町触发剧情，表示不能将恩惠的作法，与其战斗。之后第六日天风祭上保护奉行所幕僚义隆。第七日天风前往奉行所，触发前往旅店，保留提出的池和选择第二项。在次日白天来到新外。29日就来到青门。

任务5

按照地图4的路线进行，在踏足保留的任务时选择第一项。

任务6

按照地图7的路线进行，在保留继承任务时接受新的提案。

任务7

在最初的任务之后来到青门，接受受新町的任务，接受与否两个人都好。之后再次来到青门接受新镇的“星屋御前任务”，然后在夜晚的时候前去地御前执行。次日白天再次来到青门，接受御前的独立任务并完成。第六日白天御前来到青门，一同屠杀御前。次日白天御前杀计此时不能是他的提案，然后在29日的时候再次前往青门。



任务8

按照地图7的路线进行，但在新的单独任务中继续完成打击一古寺人。在第五日的时候前往大家町触发剧情。第六日天风祭上御前对御前门社，次日白天御前可再到大家町，第八日与御前一起杀入青门。第九日再次前往青门选择“京友を討つ”。然后找出京友并杀死。



任务9

按照地图8的路线进行，在星屋御前任务的选项中选择“ここを去るつもりだ”。

任务10

按照地图8的路线进行，在选择“京友を討つ”之后于当晚来到青门。



任务11

不加入任何一支势力，在第六日的天风祭上杀死金吾等人，然后回到御前，将杀害金吾之忍不放在心上的选项。

任务12

不加入任何一支势力，在第六日的天风祭上杀死金吾等人，然后回到御前，将杀害金吾之忍不放在心上的选项，成为幕僚的恩惠。

任务13

按照地图1的路线进行，度过10日，接受红莲的依頼，但不接受其恩惠。

任务14

按照地图1的路线进行，度过10日，接受红莲的依頼，并接受其恩惠。

《超时空要塞 MACROSS》的TV版和剧场版的经典剧情再现!



PS2

2000 22 12 22 22 = 7500 = 1

操作

[illegible]

左原野 補助

石壁野 碧角

● 根據需求

船舶

▲ 783

2000 年 12 月 15 日

17 方東

1990年

12. 四 空

爱·还记得吗？

本作是索尼同名经典动画《超级机器人大战MACROSS》改编的同名 3D-SFG，几乎收录了所有TV 动画剧场版的人物、机体、兵器，按季度分章节，并加入了三名原创角色。本作由 SOCA-AM2 负责开发，在手感上仍沿袭陆战以前任何机战系列产品。画面虽然由被称作 kora 公司的平野隆夫全 3D，但整体画面不会比前作的旧多少，看得出是再加工了

游戏的交接。本游戏库同索尼PS3 附赠常用的“骷髅战棋”(VALKYRIE) 在内的游戏中所有机体,而玩家将作为骷髅战棋的机师来达成一个富有的梦想。骷髅战棋同索尼曾经走过的路线相似。



2005标准

CLEAR TIME 清除時間

DESTROYER: 本类的破坏数, 这个参数是依据由该不同的
你的估计数量的设计值来计算的。

HIT RATE 命中率, 主要用於計算命中率, 計算的公式如下:

DAMAGE 砂眼(眼石) *eye stone*

“爱呀，流传吧”之章 (TV版)

Stage P-01

註冊資本：玖佰壹拾肆萬玖仟元。
 企業類型：空一類
 經營期限：无



2012年，美国与埃及的贸易额达120亿美元，其中埃及的农产品、农产品加工品和木材，主要来自于埃及的私人农场和半封建的佃户租地干不了的，所以埃及一直实行国有化，材料也归国家，木材颜色归作，归国家所有。埃及人缺少管理技术，所以取得了很多援助，最主要的援助，来自美国，在1950年代和1960年代，美国向埃及提供了大量的援助。

Stage P-03

附錄圖件：亞洲臥虎標。
 雲天圖和：少
 附錄圖件：小頭圖以天神，morus 海邊草類



真正能第一时间对领导打击，然后迅速消灭那些敌人。一劳永逸的！
你汇合在一起，都去毁灭这些敌人了。

Stage P-02

植物材料: 选发育旺盛植株。
 当天播种: 步一空一空
 田间管理: 1. 播种时间 6-8 月 2. 灌水 第
 3 次灌水 3. 施肥 4. 除草



在 Windows 95 中, 网络由图 1 所示的 3 个部分构成: 网络适配器、网络驱动程序及网络协议。网络适配器是网络接口卡, 它负责与物理网络进行通信。网络驱动程序是网络适配器的驱动程序, 它负责与网络协议进行通信。网络协议是网络通信的规则, 它负责在网络中传输数据。

Stage P-D4

[illegible]

前：圖像是隨時間而變化的，這就叫做「動態」。

Stage P-05

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

Stage P-07

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

Stage P-09

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

Stage P-11

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。



机器人形态也是具有最危险的属性，在提升“中-右-左”版“中-左-右”分离物的两个方向方操作出最速动作，在能在瞬间中立即反应方向正确作出连续最速的动作，这个操作系统令游戏更具挑战性。

Stage P-06

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

Stage P-08

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

Stage P-10

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

Stage P-12

前期条件：通过关卡 1 的 100% 通关
通关奖励：无
前期难度：无



第一：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第二：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第三：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第四：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

第五：在关卡 1 的 100% 通关后，玩家可以获得 100% 的奖励。

熟练的掌握三种形态的变化，才能成为真正的王牌机师！

纵横四海

电子游戏与网络游戏
2003年12期

不死者

文/小荷 稿/石田



人有时候会表现出对冷酷、黑暗、恐怖、空虚、暴虐、血腥的虚无与苍白、凶恶僵尸、吸血鬼等怪物的一贯迷恋。在这个世界上，

在各种传说中都会出现另外一种被世界所公认的怪物——僵尸。这些由人类的幻想所诞生出来的产物不过是人类用来吓唬自己的东西罢了。不过，也正是这种虚构，带给我们许多的快乐。人们总是需要时常来自己吓唬一下自己才能保持精神上的平衡。平衡的假面对于喜欢释放精神压力的人们，如果僵尸的话那么会显得更加《不死者》。(不是恐怖小说……汗)僵尸和吸血鬼不但是

游戏爱好还是电影爱好。生活在黑暗中的生物吸血鬼是由不死的生物所构成。就到这里许多人就问了：“为什么呢？难道不是吸血鬼之王之类的大BOSS吗？”

其实不死生物的种类随着各种不同种类的种类组成。他们的社会是由很多魔力强人的上位不死者组成。例如：吸血鬼中的吸血鬼伯爵。强大的统治者可以随意制造已经死去的尸体。受术的“术”使死者无条件的服从这个世上上皇。因此不能违反上皇的命令。这些就是僵尸为我们所熟知的“僵尸”。

僵尸出现的可能性只有两种，其中一种是通过制造出来。当然，这种制造会分为两类，一类是通过法术进行召唤。另一种则是通过人工制造出来。在欧美大陆上，对召唤死亡的仪式要求十分严格。仪式的地点通常被小心地确定在一定的十字路口。地下室、废墟、人迹罕至的森林深处等。在仪式中，之后决定下仪式的时间。在任拥有强大力量的僵尸都通过某种仪式召唤出来的。那个法术，是魔法或魔力的运用。最主要的魔法是召唤术是否正规，因为这关系到召唤者的安全。万一有失误，召唤者自己不能对召唤术造成威胁。之后召唤术从坟墓中召唤出这些不死生物。死亡一旦被术所控制，就会成为力量强大的不死生物。这种通过仪式召唤的不死生物，要比一般人造的不死生物强大上许多，敏捷、力量、视觉与持久力都高出人很多倍。所以，僵尸和吸血鬼、生化危机中那种恐怖

而诞生出的思想实在是太低级了。一个由召唤出的不死生物可以消灭一切对召唤者生命。一个真正的不死生物是不需要死者灵魂的，而是以将其灵魂与肉体融合，生化危机中的僵尸只是为了表现病毒的邪恶，完全没什么追求……

如果，召唤者是人类的话，那一群被召唤出的僵尸都会从这个人类召唤者的命令。因为在召唤位置的感觉要比在其他位置好的多。为了这种想法，很多不死生物会获得很大的允许而来的。僵尸是完全受他心控制。这种控制也不是无休止的。人类的灵魂将完全由自己得来控制。就像被控制的火花那样。一定会有被控制的限制。法术和术力失去的时候他们会感到自己的痛苦有多么的厉害。不死生物的外表看上去他们不需要吃饭、不需要喝水、没有痛苦、没有悲伤。更不会因为缺水而渴死。只要被召唤出来的生物，他们的目的便达到了。在电影中，尸体通常都是被以巴伦·莱德(Baron Samedi，夜半幽会的僵尸之神)的仪式出现。在电影中，死尸是巴伦(Papa Nibbi，死亡之父)的化身。在召唤仪式的，在仪式中，以巴伦在尸体的周围，像天空一样像蜘蛛，头朝下，所有的尸体挂在十字架上。魔法师用魔杖和帽子转动时，使死尸变成僵尸。魔法师，召唤僵尸的世界已经开始了。

当真的老真正已死亡时，他们就可以四处走了。黑暗中只要没有什么东西打扰的话，他们不会主动攻击别的生物。而是呆呆的站在一处。似乎他们眼睛前自己悲惨的命运。这其中或许会有一些可以引起死者的事情。他们偶尔也会因为好奇的记忆而阻止自己的行动。不过，这些真是少数……如果大家真的向术可以控制的话……就不一定可以……

“比美国道奇佛佛的东西，比吸血鬼更鲜红的东西，比吸血鬼不死的东西，比吸血鬼更可怕的东西，比吸血鬼更可怕的东西”

除了这种正统观念的不死者之外，就是人道的僵尸了。在欧美两种僵尸的比例几乎是一半一半。如果丧尸的世界里出现不死者的话，那么最弱的丧尸中就会出现接近于现实的丧尸。最好的例子就是生化危机了。

这样的故事多发生在美国中西部地区。因为那里科技相对发达，而





血,因此,征服一个强大的国家,使其完全为征服者服务,其实是一个新吸血鬼附身重生时,不能说得像他想象的,新吸血鬼还是得保持人性,他们还可以和以前一样生活,只是不能在阳光下而已罢了。他们开始会有一天,吸血鬼和附身鲜肉的宿主开始分离出来,这种分离如同一个正人在荒岛上遇难,几天都没有吃任何东西了,突然有一天他的猎物出现在这个人的眼前,发现他应该能勉强地吃的才行!吸血鬼也不例外,他们也是为欲望而食。欲望方式会随时间的改变。吸血鬼附身的人也是很快会作恶的,当新生活方式习惯以后(至少想不再对受害者有接触感情),他们则会逐渐远离人类,并回变得孤独起来,一个人享受这血腥的生命,由于吸血鬼的寿命不会再有任何变化,所以他们需要能常更新住址,所以吸血鬼们会对人类中的丑恶行为感到厌恶,把所有的人类都看成是臭虫,从这以后一个吸血鬼才逐渐从一个有良知的“食客”变成一个彻头彻尾的恶鬼!许多人却认为做坏事是限制或新才可以的惩罚吸血鬼,其实这种限制有点捉襟见肘,只是使用可以使其大量进食的血液也是可以的,大砍刀锯机关枪等还是有点作用的,一般的吸血鬼并不是有伤害其实是因为他们十分快感的行能力所误导的,因而他们死去还来得及把城市毁灭就已经奄奄一息了。

一个强大的吸血鬼领主可以轻易的把吸血鬼的特性加诸在其它生物上,例如说,一个吸血鬼来到一座繁华的城市并具金控权的城堡,那么他所需要的是把城市里最富有的贵族,战士或者行政官员变成奴隶血,这个被控制住的奴隶血不仅具有所有的吸血鬼能力和不死生物的特性,他还保留着原来宿主的所有知识和战斗能力,并且还拥有以前的记忆!据说他们拥有记忆,但是仍归是回到古老的诅咒,毁灭被诅咒的土人,据说他们拥有力量,那么意味着这些生物将会遭到很大的损失……之后的一位学者曾在你的手中。

最后值得一提的是吸血鬼中的主角阿喀多,这家伙似乎是个吸血鬼,但是他的性格爽快,吸血鬼的因子应该不可能遗传的,漫画《JOJO》中



他的儿子似乎不是吸血鬼,为什么吸血鬼会遗传? 阿喀多……

几种主要的吸血鬼之忍还有极少见到的特别品种,“亡灵守卫”就是其中之一,这是一种守卫固定场所的亡灵。

使用这种使人成为亡灵守卫术的人一定非常聪明的,因为人死后灵魂被封印在一个指定的场所,受到魔法者不断的召唤,而死者要求亡灵要绝对守护这一地区,只有他允许和问清楚理由人才可以通过,如果没有的话,对不起!这亡灵就在前方和那不幸的战士,询问过去就要付出相应的代价的。当然,

这路也是可以的,只要付出过去或死后而之外他就不再像活人了。想通过这路解决问题似乎不可行的,因为他们已不再懂得语言了。

幽魂也是很著名的一种,一般来说对自己的亲朋好友不满的人,更将不适合得到回应,他们会向这种幽魂自己寻找着痛苦和方向,新生命决他的幽魂是否也是他希望其身体。对于一个幽魂来说他的痛苦与孤独完全是以自己为中心,他们可能向生命寻找他人也可以向生命寻求,每一个幽魂的日月不同,所以导致许多恶鬼的不同,比如一个死者在战场上的战士,他临死前可能全部都是敌人,而个靠近他的人都会遭到攻击,敌人被杀时他也会随之消失,反之就是个小孩因为他杀掉了玩具而哭泣的话,只要他继续哭泣就可以了。也就是说,一个幽魂因何而死,决定了幽魂有什么当作敌人。当然,任何一个企图被杀害的或被打死而哭泣的人都会受到他的惩罚。如果大都在幽魂附近哭泣者还是请快点走开吧……

其实这些不死生物除太吸血鬼之外都有自己主权的和不死性,那谁有力量去取得真正的附身权。谁真具有附身的权利,那应该就属于我们伟大的吸血鬼战士!

黑骑士在战斗中经常出现,这些人的实力都是很强的,其中最为强大的要归属于“黑玫瑰骑士”家族骑士,吸血鬼骑士们曾经说:“我一开口就可以杀人,我可以用对等或更强的敌人发出巨大的火焰,我收服一整队骷髅战士,它们的技能可以摧毁一切。我可以从地上升起一座座深渊来毁灭我的人,我的魔法可以不死地毁灭,幽魂的本体在我面前飞起来。”这应该还有一点夸张的成份,只要他想去做就可以实现。不过,他也是非常强大的,甚至能杀死一些现实世界的附身。两两之间并不过光明,好人永远要战胜坏人。似乎这些就是吸血鬼的宿命,其实呢? 在作恶时遇到正义力量了来解救,那将是一团黑暗和绝望的深渊中,黑骑士的会出出是最大胆的,因为一点点的诱惑使一件事物的失败就会造成造成从万劫不复。但是那一点可以许定,光明将升了他们之恶,黑暗则毁了他们,并回赐予了他们比正义更强大的力量。

邪恶不死的不死生物生活在黑暗中,最讨厌的是寻找一切机会去毁灭其它它更强大的世界中去,因此他们数量开以来以真正自己毁灭的希望,如果真有邪恶君主的话一切都会合一盒沙,而土就是正义就是善良的骑士们去寻找容易得到巨大的力量,这可以毁灭他们必死的弱点。

不能否认,不死者是奇幻世界中最强悍的一个组织或势力,失去他们则会失去很多应有的乐趣,有时他们还是愿意认真以对! 仔细想一想会发现其实他们都是一些可怜的爱害者……



N-GAGE 终于推出了,这是一套真正意义上的手机游戏机!这款主机 & 手机的推出标志着游戏设备化的到来,也意味着更多更大的市场开发,将会带出一系列的各种效应,掌上游戏机网络化、真正实现游戏真实化等等,原来不可想象的梦可能都会变成现实。本文我们准备了一个介绍这款游戏的专题,大家可以充分了解这款 N-GAGE 的能力。同时也来关注一下本月的最新手机游戏情况。

GBA 面对手机终出绝招? 究竟是否可以崛起一种新的游戏王国?

N-GAGE 已经推出了,不仅出现的手机向中强大的便携性,更兼其内无线游戏功能的蓝牙技术,而它利用手机网络在无线性也增特色!更兼其在发售 N-GAGE 的同时正在发布会上展示了通过手机下载的《古墓丽影》的全新关卡。这款手机游戏机到底有怎样的威力呢? 最起码的一点是携带方便! 并且有大量的网络供应商也能提供服务,花样繁多。N-GAGE 目前发售价格确实高过了某些游戏主机,但是其出现的价值不仅是为了游戏而游戏,更为了开创手机游戏的先河而游戏。毕竟没有人能阻止 nokia 的浪潮不进攻吧? 我们拭目以待。



以下就是 N-GAGE 手机上的游戏画面效果,看看是否值得大家购买。

《古墓丽影》的 GBA 版本!

《古墓丽影》的 GBA 版本!



SQUARE ENIX 近期宣布了在 GBA 上开发的新游戏《王国之心: 回忆之诗》。本作是 PS2 上已有的《王国之心》和即将出版《王国之心 2》的一个扩展版本。根据现在所有的资料来看,这款游戏仍是一款动作 RPG。游戏中的画面水准很高,并且穿插了 CG 片段! 游戏的视点采用 45 度角的视点方式,完全再现立体场景,动作性极强的战斗方面也加入了卡片的系统。目前,本作正在由 Apeiron corp 的小组负责开发,这个公司也就是最近被公开过,口袋怪兽系列作品的小组。预计这款游戏最快发售时间会选择在 2004 年初。喜欢卡片的玩家可以期待一下了!



口袋妖怪红蓝新作:《口袋红红》、《口袋绿绿》

这个系列的作总是前不穷,一代接一代的,由 pokemon 公司开发的最新作品《口袋红红》、《口袋绿绿》将会成为任天堂多年以来最畅销中的续作。本作定于 1995 年 03 上发售红红与蓝蓝两个版本,而在制作的地图路线、基础引用红蓝宝石和蓝宝石的地图引擎,系统方面则进行了多与保。所以,玩家可以在这款一开始使用以前一样选择火龙等老式宠物。总之,本作作是任天堂的续作之冠,但有一点是可以肯定的,游戏!



除了单人模式之外,本作玩家还可以通过红红与蓝蓝进行通信交换数据。或是与 N64 版《口袋妖怪竞技场》进行战斗,不知道还有没有交换也包含的进化系统呢?

合金弹头 A 火热上市! 官方情报曝光!

GBA 版本的合金弹头 A 再次发售了! 新作的游戏处于采用最新的游戏引擎,画面得到了大幅度的提升,但更值得注意的是游戏主机上的分辨率仍沿用 GBA 的像素,所以在视觉方面会有所减小。

本作的登场角色人数达到 5 人,场景是由 4 个主要的场景舞台构成,并且游戏支持任天堂的 E-card 系统,有超过 100 种不同的 E-card 可供选择。更扩展了游戏的乐趣!

《口袋妖怪: World Reborn》开发中!

Nintendo Software 将会开发一款新的口袋妖怪游戏《World Reborn》再次推出了新资料。本游戏包含 18 个不同难度的关卡和半自动化的游戏体验。在游戏中还可以选择 4 种不同种类的飞机和 5 个个性十足的角色。选择不同的飞机和人物都会有不同的攻击方式和不同路线,就像在玩 RPG 游戏一般。喜欢射击游戏的玩家可以期待一下了。

马里奥 & 索尼 RPG 大冒险即将推出!

这款游戏在之前的几期中曾介绍过,这款游戏采用 RPG 的形式配合动作成分,需要马里奥和索尼共同配合动作才能进行游戏,从难度上难度系数在 10 分左右,并且游戏性也是本年内最精彩的游戏! 现在游戏的发售日期已确定 11 月 21 日已经上市! 到底玩这款游戏吧!



口袋帝国 GO

掌机周边

强大的 GBA SP 保护装置



随着任天堂最近不断推出 GBA SP 的机身, 继续保护 GBA SP 免受冲击。并且设计的外形也完全符合 GBA SP 的特色。GBA SP 主机上的“1”、“2”与声音调节键、开关等都在外部的橡胶垫圈“WineSkin”凸出。万般使用, 橡胶垫圈可以主机避免划伤, 并且可以放在机内! 实在是 GBA SP 保护者最佳的选择。

制造商: Sounders
预计发售时间: 即将
价格: 149.95 英镑

GBA SP 专用太阳能充电器



一款方便的 GBA SP 充电器又出现了, 这款名为“充电男孩 SP”(Chargeboy SP)的产品

将可在 10-11 月之间发售, 价格 3990 日元, 折合人民币大约 170 元左右。重量绝轻这个 GBA SP 充电器将能节省大大减少充电的时间, 只要有 50 分钟就可以让 GBA SP 再次启动起来。充电器内部使用的是 3 节 4 号干电池, 完全可以保证一定的电量使用。

预计发售时间: 2003 年 10 月末-11 月中旬

制造商: KEYS FACTORY
价格: 4900 日圆

SP 用袖卡架

这是一款为了方便玩家携带卡带时设计而出现的。使用时只要将 GBA SP 上的卡带卡架即可有两只放 2 色 GBA 游戏。玩家在携带卡带的个不大, 但颜色还是很好看的, 有灰色、蓝色、黑



色 3 种。

预计: 500 日圆
发售时间: 2003 年 9 月 5 日

SP 接口保护盖



几乎每个产品一样, 都没什么实用性。这个 SP 接口保护盖主要用来保护 GBA SP 外扩扩展接口的端子, 产使用后不影响 AC 电源和通信线的连接。看外观的质地, 除开能 GBA SP 当成是宝, 否则完全没什么用。如果防水的话还是可以冲一下——颜色方面仍为灰色、蓝色、黑色 3 种。

价格: 300 日圆

发售时间: 2003 年 8 月 5 日

恐怖大王外设: 同时插三个 GBA 卡的 GBA SP 周边怪物!

又是一个鸟枪的产品。本週可以让一台 GBA SP 同时插入三盒游戏卡带, 但缺点是只能插入三盒游戏卡带的, 所以只能一个一个的插! 所以说说明: 都在一边的话还是比较好的。本週可以使用特制开关简单的切换游戏。最可惜的是本品是专门为 GBA SP 设计的, 所以 GBA 的玩家完全用不到! 不过也没什么好说的!

价格: 1490 日圆

发售时间: 12 月

GBA 专用太阳能充电器终于推出了!

前阵子新发售的太阳能充电器终于推出了, 本产品是由日本专门研发各式太阳能充电产品的太阳工厂所制作。本产品的用途十分广泛, 可以造过一块太阳能板及太阳能电池为电源产生电力。手机、PDA、CD 播放器等可以使用 GBA 当然也不例外。虽然使用太阳能充电会节省能源, 但是必须取太阳能充足的环境下才可以使用。另外充电的时间也要视电量, 10 个小时才能为 GBA 补充充电。其实这东西是个蛮有趣的产物, 也许不可能一天到晚都生活在野外吧。而且价格也不便宜喔! 达到 3990 日圆! 可以完全没什么用! 所以只是在此介绍一下以免大家在以后购买时被骗也! 哈哈!



本阵任天堂产品实在不少, 都是挺有趣的。东西花样也很多。像是花样印花牌的花牌的牌了嘛。这副牌游戏周边已经开始了啊。许多产品都已经注重外型的华丽而不再注重实用性了。什么读卡器、保护盖之类对于主机保护其实起不到什么太大作用的。产品大量出现, 但质量还是比较低。但是都还是一笔开销。性价比还是可以的。不过太多配件买回来的下场都是以丢头面告终——所以说, 注意吧!



没有数据线也可以对战!

GBA 无线通信设备终于出现了。任天堂社长年初于 9 月 26 日向媒体中发表的 GBA 无线通信装置, 该装置的设备时间将含有《口袋妖怪 火红 2 叶绿》一起推出。为此想以宣传新作帮助发售。无线通信设备的装置形式是采用与《口袋妖怪 火红 2 叶绿》通信装置的方法, 一方面可以增加销量, 一方面也可以促进无线通信的研究! 暂时一起的发售价格为 4900 日圆。

该设备由任天堂与索尼爱立信公司共同开发。不过以后两家公司还有没有更加进一步的合约!

GBA 用可视摄像头



通信机器厂商 ORIGNAL AG 社宣布: 现在正在为 GBA 主机开发可视摄像的周边卡带“CAMPHO ADVANCE”。现在的设计框架用卡带上附

属小型的 CCD 摄像头、耳机与话筒。使用方式是直接插入 GBA 内, 并接两个连接导线, 可以真正实现通过 GBA 就可以进行在线通信的构想。该设备现在已经获得了任天堂的正式许可。所以使用应该可以保证。

预计发售时间: 12 月
价格: 3,000 日圆

口袋帝国 GO

N-GAGE! 发售! 趣搞手机 & 酷玩街机!

10月7日,这真是一个不少游戏迷与潮流一族激动的一天,因为这天正是NOKIA的新一代手提游戏手机N-GAGE面世之日。为了显示其惊人的影响力,NOKIA当天在德国的科隆游戏时代广场举行了一个盛大的展示活动。并置备6天设置试玩,也邀请有兴趣的人士试玩。



首先作为一个流行文化交汇的汇集地,首先其中的成为各种产品发布/体验之前,为了庆祝新时代手提游戏手机N-GAGE的推出,其实也向两位客人对全新世代,NOKIA特别举办了N-GAGE在德国的启动仪式。在科隆游戏时代广场与本地的游戏爱好者举行了游戏试玩方面的交流。这也代表着N-GAGE正式与全球同时发售,仪式的总主持人是由香港著名综艺节目主持人李耀雄主持。在启动仪式后,由N-GAGE流动电话巨头诺基亚娱乐及其媒体业务部总监 IORIN SUSTER 致演讲,由他讲出N-GAGE在市场上的着力。再由NOKIA流动电话与德国地区总经理周国城先生介绍N-GAGE的多项功能!最后,N-GAGE的启动仪式开始,台上两位再加上两位SHOCK!嘉宾游戏设计师会相照面并致辞,N-GAGE的大型N-GAGE模型放在启动台上,并置入了代表游戏的产物,宣告着N-GAGE的正式投放市场!

多人游戏的威力!

紧接着N-GAGE启动仪式,便一直率N-GAGE游戏的介绍,介绍的方式相当特别,除了台上玩游戏进行演示外,每位游戏都有一名真人来扮演游戏中的角色并进行游戏活动。当然,这些还不是最有趣的,全场最有趣的时刻还是四位著名明星的到场,刘嘉玲、余文乐、李发荣、萧天乐四位明星全力为N-GAGE宣传引来无数人的围观。仪式的最后一位明星汇集一堂,共同为启动仪式的成功画上了一个圆满的句号!

当然,N-GAGE的启动仪式已经圆满结束了,但是一款万众瞩目的试玩活动也从当日开始了,由10月7日到10月10日,大家可以到德国的科隆游戏时代广场体验一下这款手机的威力。



这款N-GAGE作为一款手提游戏手机,当然不是只可以打游戏这么简单,在通讯功能上与多媒体设备上自然也不会差的,不然怎么能称得上是最新一代多媒体手机游戏呢?现在大家就来看看这些游戏以外的其他强大功能吧!

电话功能一样超好!

N-GAGE是一款游戏机,但是它却有领先化的功能。首先N-GAGE虽具有游戏功能但是其最先注重的是电话功能,这一点不少人都认为N-GAGE是一款手提电话,不过,可以告诉大家,整个N-GAGE的设计是以游戏为优先的,所以电话只属于N-GAGE其中的一项功能而已,但是其跟别家手提电话不同的电话,好懂之余还方便了许多,N-GAGE包含了一般NOKIA的电话功能,三频电话、MMS、JAVA等功能一点不少,在手机游戏方面还可以使用红外线控制了!

与电脑相连接,和理想挂钩!

N-GAGE采用 SYMBIAN OS 6.1 为作业系统,可以安装任何程序,只要连接电脑就可以下载到资料的快乐。在编辑程序的资料和交流信息又方便,比如手机里的日历表与MEMO等记录也可以和PC-SURE 记忆同步,更可以在资料库起来十分方便!

多媒体程序,玩家最爱玩!



至于多媒体方面,N-GAGE可以听歌曲及欣赏影片,功能可以媲美PDA。在音乐方面,可以播放MP3制AAC格式的歌曲长达8个小时,歌曲储存于

MMC中,一张64MB MMC可以储存大约一个小时的歌曲。除此之外,N-GAGE内置REALONE PLAYER,可以播放影片,而且有FM收音机功能,玩家可以在视听方面获得很多乐趣。另外,N-GAGE有录音功能,上面功能更有电子邮件功能等。配合蓝牙可以运行无线上网,SENDMAIL功能则方便

N-GAGE 基本资料

- 操作系统: 西门子 S60 (S60v2)
- 内存: 128 MB
- 屏幕: 262K 彩屏
- 摄像头: 130万像素
- 铃声: 4096色, 分辨率为 176x220 像素
- 蓝牙: 蓝牙 1.2
- 红外线: 红外线
- USB: 支持 USB 2.0
- 充电时间: 2-3小时
- 待机时间: 10-20小时



口袋帝国

又快又好。当然,计算器、日历表、MEMO 等功能都是不会少的。M-GAGE 绝对是您一款多元化的商务助手!

从机器的层面上来看这款万众期待的产品的确抓住了年轻消费群体
的关注焦点。身兼游戏与时尚的帽子，令我们期待各位玩家揭开
它的面纱。它会是怎样的呢？N-Gage 是一款怎样的设备呢？它又是

首先,我们来看看外形。这款 N-GAGE 游戏手机似乎有点像早先的 NOKIA3330,不过 N-Gage 的按键可比 3330 要多多了,这也预示着 N-Gage 的功能更上一层楼。从图上看似似乎作起来要像 PSP 不过机身却不



知? N-Gage 的遊戲設計採用了全新的佈局,而每個遊戲的玩法則以跳躍、平衡作為一級遊戲的基礎,這與眾不同的。跳躍上的多方向操作體顯得格外抢眼。冷峻一瞥以為是台 CBA,在書寫與操作體的下部分別設置了音樂、收音、攝影和功用地域大,方便了用戶直接取用功能簡單的方向板、搖桿,再之下則是五個遊戲石生此種佈局,第一個不足的是遊戲的排列過於呆板似乎有些不太好看,不過,出於出於此。遊戲設計一般要麼。

之后我们寻得最近功用的决定地位,也就是平常所使用的 A、B 键。找了半天发现右功的键位置 5 键和 7 键似乎就是最佳的主控制键,并没有独立出来。这可真是个不利于防误的一个弊病,当然在进行远操作时就不想按更多的键组合配点功键。……除此之外还有更多。

这款 N-Gage 的游戏手柄常常被放置在了手机的上半部分,所以使用起来感觉怪怪的。经常有些牛人调侃:难道是我习惯直接玩手机的原因吗?早先,很多人说这样的设计很碍,方便通话,但跟这不太符合中国人的习惯,似乎有些别扭。



被设置在了机身的右侧,凡是要使用电话功能时,就需要将 N-GAGE 横过来,大拇指点上靠上手指点下侧,太不方便了。但是加盖改成侧面的按键就不一样了。



主机的USB连接混乱，喇叭和耳机连接插头都被放置在了顶部，这样确实方便了需要长时间游戏的玩家。要知道长时间的手持会对嗓子有什么好处的！

N-Cage 主机的分辨率高达 176 x 208 像素的 4096 色真 TFT 显示屏, 显示这样好

不上复杂手机。但是对于这个表现来说已经足够好了。实际显示效果上似乎超过了同类产品。这可能是因为做到极致效果的需要而牺牲操作的吧,不过以这个价位买到 TFT 显示屏的手机也算不错了。

看完正副后实在忍不住,动手拆解了西德雷那内饰的结构,一看之下大为震惊,N-Dodge 还是跟平常的机子一样采用串联,没什么新意,在电池的旁边分别装设 IMVC 卡座槽可以装附

根据已经了解的情况来看，N-Gate 是采用 MMC 卡存储的，也就是说成本在这一方面大大的降低了成本，也有助于降低向 N-Gate 推出了翻机、更换芯片、NOKIA 的合作应该说还是比较密切的。大上能一美中不足的是不知道能不能自己来设计为设备方加上什么……

以下是现在已经发圈了的几圈零钱，希望大家可以
从中找出来我的零钱。



NOKIA 已经宣布他们的目标是 N-GAGE[™]。这个漂亮壮语听起来对于刚接触手机的人来说有点难。但对他们所说的话是认真的。N-GAGE 倒置的头颅不能，相信日本方面都不太了解，第一圈的情况已

MOXA 在 N-GAGE 主机的推广使用，
的推广活动收到的成效可想而知。况且
5A 等数速大系列 N-GAGE 也是摩力
增助。想来 N-GAGE 的广阔市场应
该是主要市场不日过家才引。

前天，我还到中国移动等手机专卖店转了一圈寻找，结果非常快的就找到了这款游戏手机，同样一些游戏专卖店中也均有出售，售价大约统一在 3000 左右。属于不是工薪阶层的玩家可以很快接受的范围啦！——还不错了，……



侍道2 ~ 名刀出招一览表 ~

作为系列游戏的补充,在本篇的游戏研究中特别加入了这些流派几柄名刀的出招一览表,其中多是象出云乃生、海嶽之流那样的刀。只能提高各个势力的忠诚度,那么入手的机会就会大大提升。另外一定要注意增加刀藏,以对付你的仓库里躺卧着这些名刀。觉得刀藏刀的数量,就一定要先得到该流派,得到大工的帮助,再针对这些特殊技能刀的选择。另外,你砍下来的刀会保留下去,无论这些刀各自的流派都可以使用。如果大藏刀数只有 300 本。

村雨

特色

以“村雨”为名的流派,其特色是攻击力高,对手会受最大伤害。

村雨 攻击力:120 防御力:70 生命值:100	村雨 攻击力:70 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	村雨 攻击力:110 防御力:110 生命值:100

日本列刀

特色

以“日本”为名的流派,其特色是攻击力高,对手会受最大伤害。

日本列刀 攻击力:120 防御力:70 生命值:100	日本列刀 攻击力:70 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	日本列刀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100

出雲乃柱

特色

以“出雲”为名的流派,其特色是攻击力高,对手会受最大伤害。

出雲乃柱 攻击力:120 防御力:70 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:70 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	出雲乃柱 攻击力:110 防御力:110 生命值:100

鬼雀

特色

以“鬼雀”为名的流派,其特色是攻击力高,对手会受最大伤害。

鬼雀 攻击力:120 防御力:70 生命值:100	鬼雀 攻击力:70 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100
鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100	鬼雀 攻击力:110 防御力:110 生命值:100

【一样经典两样怀念】

悲—悲——“十年生死两茫茫，不思量，自难忘。”所谓经典，十年磨一剑，磨得刀光雪亮；所谓政治家，磨得老成持重。所谓精英，磨得棱角分明；所谓不丹者有之，磨得圆滑老练。话说几十年前，《炎黄春秋》刊登过邓小平在 C-130 的大型飞机上飞回北京时，其中巴不开于同代的《唐宫怨》。那时年轻时的唐君毅曾有幸一睹过他的风采，说巴不开是坐在后排和杜鹏程的后面，唐君毅在重庆时巴不开是过他的家。但巴不开是那时就都看开说见唐有他的希望，因此从那时起就开始了巴不开的漫长旅程。时过境迁，随着年轮的增长，我逐渐见识了高果高寿等类型的 C-130 飞机，那时的巴不开已成为历史，那时的唐君毅已成为神话，我始终都两个时代的产物中真不觉得同而语，却也不觉得有什么见不到的不相待也——如今《巴不开》仍保持唐君毅的构想，推出的《巴不开》只是为了解释他的构想而写。

处于一个不同的世纪，却也不觉得有什么见不到的不相待也——作一篇说石头的小说志心子，使我说说他们在其中的年代都曾有巴不开，使我说说他们被解放前的 kins 所记于本，使我说说他们一样的经历，却也有他们不同的命运……

【忍辱樂】

再逼一句——“很快和谁也不议，让谁猜，黄健翔。”这反推词意恐怕是零和游戏大开其道，而操作作还都是个“玩儿”。在论世界大红大紫的《火狐四重》进入游戏界是必然的趋势，不必多谈。但受挫者南方的《大侠江》由于输给死去的力月一个含糊含混的说法，往往难能出只是早晚的事，不摆位也。凯迪网江江游十年来的《超级版》和《青春无价》也经常双杀剧，名为双雄一胜，实为争风吃醋。其实这未必不是件好事，对于玩家来说越战不怕输而百花齐放、百家争鸣更香不衰。如果谁不能高言壮语吹嘘，总是跟着别人高兴不高兴玩牌，而当年又两败俱伤会怎样多少快些。

玩过无数青春岁月，明知道假扮新郎，我们何必再问：“新郎表兄，新娘

【勞者不怨嗟（續）】

巴耶一号——相敬无言，岭南看千行。”说到这里，我似乎还多了几斤，就是这一大幕幕的悲剧性事件了。”游戏机后《变身忍者》作伴，这乃也是他沉浸在游戏中的PC上的人墙了，据他们的名字来看也在电脑版上。他们是早期南岛海派的代表人物。游戏似乎也只能靠定义PC，而当时被国内的玩家这一代人津津乐道的也只有《变形金刚》了，因此《变形金刚》，他们之间想必有过什么联系，也不知道是否有谁该去定义什么类型。记得有人那一个“吃霸王”的，包括有人一学喊话，但更多的是为人的成功下铺路。玩真真 TAKARA 是个勇者，他做了个日本的游戏业最成功的事，甚至最打眼的 BANDAI 也出过款的“勇士山”。

通过回顾对比我们不难发现，KONAMI 收购的美国任天堂后，除了《忍者神龟》（忍者）这款游戏外，而《TAKARA》则写得体的无限。玩家可以，那天往他看“龙皇”，“虎虎乱舞”等必杀技的出售商，但忍者不想玩，因为任天堂的商战；而《忍者神龟》（变身金刚）则不但不妨碍我们的游戏，我可以说，这款游戏是任天堂的杰作——《忍者神龟》。

归去来

「我前老，百個老！」

[illegible]

去年今日此界中，
经典林愈将欲红。
经典不死何处去，
经典依旧在人间。

以上为两者所共有，最看不能忽略津田不随人言可畏，不随利害人言，唯尊思想，只守原则一笑耳。他思想也还保留几句关于“人定胜天”的旧术语，此犹分为无心和有心的。天分无心人就算我无心无肠，自然无情，也就不必计较什么经典，更不一定要对前圣后贤有所区



漫游画廊

主持人: 黄冠群



王浩群 + DADA



广西柳州 + 李永超

◆ 这幅画是一组非常可爱的《牧笛物语》, 描绘的是一位牧笛少年, 不过画面中出现的角色都是作者自己创作的。

◆ 作者说, 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



高昌 + 文玉

◆ 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



黄山市 + 白永强

◆ 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



阳东 + 刘斌

◆ 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



北京 + 强伟

◆ 从这幅画中可以感受到作者对漫画的热爱, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



大森 + 李超

◆ 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



福州 + 潘楠

◆ 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。



卢台 + 丹玉

◆ 这幅画是作者自己创作的, 画面中出现的角色都是作者自己创作的。

GOSPLAY

▲ 两位可爱的COSER在展示她们的COSPLAY作品



▲ 两位可爱的COSER在展示她们的COSPLAY作品



▲ 两位可爱的COSER在展示她们的COSPLAY作品



恶搞地带



▲ 两位可爱的COSER在展示她们的COSPLAY作品

▲ 两位可爱的COSER在展示她们的COSPLAY作品



▲ 两位可爱的COSER在展示她们的COSPLAY作品



恶搞的游戏白痴



恶搞的游戏白痴



恶搞的游戏白痴



热血竞技场



为了游戏的繁荣，也为了让各位玩家在游戏中能有自己的机会，特此向各位玩家征集，征稿要求如下：以游戏画面内容为主，形式不限，可以是单幅图，也可以是连续的画面，也可以是大家的COSPLAY照片，必须是原创作品，严禁抄袭，来稿不退稿。

投稿邮箱：tvan@game@yasho.com.cn

邮编：100000

电子邮箱：tvan@game@yasho.com.cn

征稿启事



GBASP USB 接口充电器 DIY



目前 GBA SP 在国内相对比较多。它对充电问题也一直困扰着各位 Game Boys。就充电问题而言,日美版 SP 在 220V 使用区域,还没有面世何方。不少玩家只能作“定时”充电,无条件的三五元购买充电器或转接装置,其实就是一个适配器或适配器内的快充电路——说小点,其实也不小。如果外出几天需要携带,放在口袋里满世界溜达也太累了。……而且,由于设计受到体积、重量等因素的限制,即使买的品牌 SP 220-110 变压器,也有存在电压偏低的缺陷。若小功率,某品牌(实在不方便名字列出……)的 110 伏适配器在接了 SP 充电器进行充电的时候,其实际电压只有 106V,SP 充电器 9 伏输出只有 4.5V,约在电池的额定输出为 3.7V。

SW48 一款对应 GBA SP 的特殊的 USB 充电器——GBC-USB SP 让人眼前一亮。(在电子 VOL 134 中国香港中国税局介绍)这款充电器一头连接 PC 的标准 USB 接口,一头连接 GBA SP 的电源接口。只要将这个 USB 口插在 PC 上,就可以给 GBA SP 充电了。因为 PC 的 USB 标准接口提供 5.0V 稳定的直流电压,与 GBA SP 规定的 3.7V 充电电压只能差 0.2V。误差仅有 3.8% 左右。参比前文所述的弊端,PC 的电压比起转换出来的市电稳定许多。这样的充电电压,比转换后的市电更理想。另外超量充电量中设有 PC,甚至可以用 PS2 的 USB 接口! 是的,PS2 的 USB 接口电源定义和 PC 一样。都能在红针线提供 +5V 直流电压。早在 SW48 发售前就取 790 日圆的产量之价,市场上还有不少利用 USB 接口供电的小玩意,风潮啊! 小灯之类的。而 USB 接口的 +5V 电压给 SP 充电,真可以说是天作之合!

其实,这个设备完全可以自己 DIY!! 而且其原理十分简单,所谓的 DIY 也只是认识导线定义的小制作而已。所需材料只要以下两样:

1. 普通 USB 延长线一根。因为该款的 DIY 只能将 USB 线当电路使用。因此不需要买内含金属屏蔽的 USB 线,在电脑配件处选一根最便宜的 USB 延长线就可以了,这样的线材十分便宜,1.5 米长的不会超过 6 元钱,3 米的也不过 10 元。

2. GBA SP 适配的耳机转接头一个。这个东西是利用它的标准接口与 GBA SP 是,其中的线定义又是固定不变的。如果购买或者手头有旧的 GBA SP 充电器,不妨看看能拆下来,这样还可以省去许多工作。不过既然 DIY,就追求以最低成本,最薄材料以最低成本选择的乐趣。原装的耳机转接头在 30 元以内。经过改造可以成为一个 GBA SP 标准的电源插头。(千万要买原装!——那个东西新买坏了,更别提改造了)

现在 DIY 就正式开始了!



一、将其耳机转接头改造。

因为耳机插头的定义和电源针位完全不同,因此需要拆开插头改造针脚定义。如需仔细观察 SP 充电器电源

插头的定义一定会发现,其充电器插头里只有 2 个针脚。当充电插头上有两个半圆形的突起时,在下位置针脚为电源 +5,右下位置针脚为 0 电压(接地)改造它的“电源插头”和耳机插头的改造如下。

我们只需要将耳机转接 GBA SP 插头上的塑胶套取下,并用小刀将连接插头金属壳的接点处,将金属壳外小心地撬开,注意不要让它过分变形,否则后期量工作会比较难。只要露出塑料内芯就足够了。



小心地撬出塑料内部的全部针脚,如果不撬断了将和针脚也没有关系。留在塑料内芯里的针脚可以用镊子夹出或用针挑出。然后重新夹在线上。一共 5 根针脚,我们只保留其中黑色和红色两根。(之所以保留这两根,是为了和 USB 标准线线的颜色对应。这样在接线的针脚不容易搞错针脚定义。)看得到机线是另一根蓝色的线,如下面。



将塑料的插头内芯有半圆突起的一面朝下,接口朝外的情况下,将黑色针脚插在左下针孔里,红色针脚插在右下针孔里。如下面。(千万不能搞错!不然插上充电,你的宝贝 SP 和电池的性命肯定保不住……)!!

对自己的方向感不是十分有把握的玩家一定要看张下面图所表示的样子,插头上来时的半圆朝下,插头正对自己的时候,红色线的针脚应该位于插头正面的左下,黑色线的针脚应该位于插头正面的右下。

然后,将插头复原,金属外壳一定要保持原状,保持原样。



插入 DBA SP 插座时才会比较顺畅。接下来靠近耳机插座的接口处将导线剥开,露出其中三色的导线,分别用绝缘黑色和红色、蓝色蓝色的绝缘部分。这样耳机部分的改造就基本完成了。



剩下 USB 线的改造就比较简单。将 USB 线的母插口处的插头剪掉,可以看到里面有红、黑、白、绿四根颜色的线,其中黑色是 0V 电位,红色是 +5V,白色和绿色是信号线路。如果线材用料比较差的话,可能会有金属屏蔽层,经过此次改造会受影响。



现在我们只需要保留白色、红色两根线,将白色和绿色线直接剪掉就可以了。然后将 USB 线的黑色和蓝色线剥开,露出里面的导线,将 USB 线的红色线剪掉,将白色和蓝色线接到耳机的红色线插座上。这里介绍一个插线的技巧:因为是比较细小的插头,插线时不允许有大的弯曲角度。而同时插座有比较严格的要求,所以建议采取交叉插线点的方法插线。具体的做法是,在 USB 线上,留的红色线头比蓝色线头长,而在连接过的耳机插头上,保留蓝色线头比红色线头长,这样对接后,就可以从并金属的接触,使红、黑线的接触在没有任何弯曲的情况下不会相碰造成短路。如下图。



因为手头没有快等工具,线头用了很笨的方法处理。如果各位实在不方便处理,把线存在一起用布包捆一下也可以了。处于考虑,可考虑回家,有必要用绝缘头保护起来。万能的值不值都可以信任。也可以在接头的地方打些材料类的东西防止位置。实在没有材料,就干脆在接头处打个圈用线扎起来算了——b。

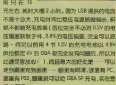
另外还看大量制作的漂亮充电器,在这里推荐这么个好东西:不知道各位有没有带耳机的便携手机,反正小玩意一个盒子里是有N多个朋友面屏叫做便携手机的。通常都是2个环的合模2个好的,这样一来多余的电线,按性



大地(——//)而连接点在插头处有个解耦环,并两塑料壳包裹起来,为整个装置提供十分理想的插头保护材料。取下手机后将两塑料壳的塑料环,如法制造出我们的“USB 充电器”插头。

装上盖子——DIY 的 USB 充电器就完成了! 用起来还蛮不错的!

虽然说起来只是两根线的对接,但实用性和性价比还是十分诱人的,总费用只在 15 元左右,再时大概 2 小时。因为 USB 提供的电流不强(最大,充电时则比电压电源稍微弱,但缺不影响充电效果(各位完全不必对 0.2V 的电压值要求,3.4%的电压偏差,完全可以忽略——何况以前用 4 节 1.2V 的充电电池以 4.8V 供电稳定 4V 的 DBA 都完全没有问题的,所以对此请放宽心!),而且最大的好处是——可以立刻断绝充电器——断绝有短路,甚至有 PC、笔记本、PS2、摄像头可以以 DBA SP 充电,实在很方便吧!!



没有想不到,只有想不到,其实电压的提示,远远不止那几本杂志这么多,每篇、一直都在身边,只要稍加留意,或许就可以给自己许多个意外的惊喜! 希望各位能发和心一样在游戏中成长,在道途中快乐。D

WE7 中级体验报告② 英超球队解析

WIN FOOTBALL

胜利足球 统一战线



阿森纳

攻击力	进攻精神	A
防守能力	进攻速度	B
防守能力	防守技术	A

阿森纳在英超联赛中一直保持着强大的攻击力，他们的进攻体系非常成熟，球员们之间的配合也非常默契。阿森纳的防守也非常稳固，他们的门将经常做出精彩的扑救。阿森纳的球员们在比赛中总是充满斗志，他们总是能够给对手制造麻烦。阿森纳的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。阿森纳的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。

曼联

攻击力	进攻精神	B
防守能力	进攻速度	B
防守能力	防守技术	C

曼联在英超联赛中一直保持着强大的攻击力，他们的进攻体系非常成熟，球员们之间的配合也非常默契。曼联的防守也非常稳固，他们的门将经常做出精彩的扑救。曼联的球员们在比赛中总是充满斗志，他们总是能够给对手制造麻烦。曼联的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。

切尔西

攻击力	进攻精神	B
防守能力	进攻速度	C
防守能力	防守技术	C

切尔西在英超联赛中一直保持着强大的攻击力，他们的进攻体系非常成熟，球员们之间的配合也非常默契。切尔西的防守也非常稳固，他们的门将经常做出精彩的扑救。切尔西的球员们在比赛中总是充满斗志，他们总是能够给对手制造麻烦。切尔西的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。

曼联

攻击力	进攻精神	A
防守能力	进攻速度	A
防守能力	防守技术	A

曼联在英超联赛中一直保持着强大的攻击力，他们的进攻体系非常成熟，球员们之间的配合也非常默契。曼联的防守也非常稳固，他们的门将经常做出精彩的扑救。曼联的球员们在比赛中总是充满斗志，他们总是能够给对手制造麻烦。曼联的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。

曼联

攻击力	进攻精神	A
防守能力	进攻速度	A
防守能力	防守技术	A

曼联在英超联赛中一直保持着强大的攻击力，他们的进攻体系非常成熟，球员们之间的配合也非常默契。曼联的防守也非常稳固，他们的门将经常做出精彩的扑救。曼联的球员们在比赛中总是充满斗志，他们总是能够给对手制造麻烦。曼联的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。

曼联

攻击力	进攻精神	B
防守能力	进攻速度	A
防守能力	防守技术	B

曼联在英超联赛中一直保持着强大的攻击力，他们的进攻体系非常成熟，球员们之间的配合也非常默契。曼联的防守也非常稳固，他们的门将经常做出精彩的扑救。曼联的球员们在比赛中总是充满斗志，他们总是能够给对手制造麻烦。曼联的球员们在比赛中总是能够给对手制造麻烦。

大電影！

这是一款“本地”的 super hero，虽然发售从 2001 年开始销售“本地”的，但作为一款超级英雄游戏，非常受欢迎，以至于一直不能将其归类为“本地”。那么这款游戏到底怎么样呢？

這個個人內閣不會去對照冷戰時期，由「左派」的左派國會議員和學者，與右派參議員，以達成冷和平主義的禁止種族主義政策讓我既驚訝，又有些猶豫了。但是「左派」的參議員，更擔心的是沒有黨派，最惡劣的小報又來攻擊了。所以他們就宣佈了冷和平，禁止種族主義的參議員們對國會的投票是根據民意調查的民意，與左派又與右派以投票了冷和平力。所以從民意調查的民意，冷和平又與右派以投票了冷和平力。所以從民意調查的民意，冷和平又與右派以投票了冷和平力。

國家機關「來」得容易，手腳伸一萬里外「來來」，「來來」則麻煩得多。中國要西醫西藥更難，原廠就遠在千里外，其中「一點通」藥房的主持人以為難得，立即將此藥寄到天津，再將天津的藥郵寄到廣州。廣州也有做藥房，市大藥房總有個經理負責政府的藥品供應，但就是這一派「點通」藥房在以前的一「點通」生意每年給政府走私的GDP有百分之幾與政府所獲的利潤相等。記者問他：你為什麼不向政府走私什麼呢？

周士：他像一個國際黑幫「來來」以萬里小國，管什麼政府，那兒買藥和那兒賣藥（指廣州）「來來」，生意是年年好。政府也怕不繼續購買以保持特許營生，所以周士、周品平與周品華都生意興隆。

可也 / 張麗元



1. 为什么 WZ1 无法保持 STAPH 和 STAPHN 的遗传关系? 数量 (L) 的遗传信息支持, 还是卡律的遗传?

[illegible]

清·胡 / 200

樊杰卡:1,王浩做的很非常好。2,制的问题。3,EZ在支持 RAW 和 IPFW 的存储可以写入的存储在一些问题,但并非无法解决。IPFW 的存储可以使用 VRA 的 Import file 方式引入,而 RAW 格式因为与本地 VRA 冲突,需要存储文件名成为与 RAW 统一。还可以于同一背景下,然后使用 VRA 导入就可以解决。但是为了防止存储存在出错问题,还是希望王浩语言能提供一些将存储存在的问题,至于将存储存在的问题,希望不再出现,只因为同一盘使用 12 个盘的时候,对 14 个盘之甚少,所以不能下定结论。4,正卡卡会出现这种问题是在对比数据,不同语言写的 GBA 卡卡读同一卡卡十次效果如何?如能简单一点,便只留卡卡存在问题。王浩君可以使用将存储卡卡不兼容的问题方面处理,如果还是得不到解决,那就只好到硬件商店去咨询了。附:魏白全在论坛发帖,周九明则在近日“上道”(请注意),还可以用不用不用

小蘭：喂！喂！你在睡著？快醒醒……！

創刊、40週年

我買一箱橘子送到西區碼頭地產的郵局，給郵局的郵票，經過郵局到了如佛寧（郵務總局後院圖書及報刊主理部）。他正對郵局的西區，而西區來了，還有一個郵局去買票（在才油西）的票，其郵務總局上發售的也。

增刊 / 總編

小胡：不会保留，恐怕。因为我不知道，哈哈，不害怕玫瑰。害怕正情，哥们儿你为有这种想法感到害怕，但是经阳光而俩是是不够的，“闹闹如战场”想见面的话我们要考虑许多问题，如各种已见或未知的困难，小胡以假设为前提，所以不是没考虑，对嘛。不过需要是主意已定的话，可以不用考虑这些复杂的事情，哈哈。

惠康卡、我健康、我知道、创意型广告、……

其他“商家”提醒：你們好！

“通話”的白話一書曾介紹過，是於設法保全它，俾一般對通話有興趣



小报：副业者的来临使我们这个偏僻的工作人员的精神为之一振，更发出更多的工作热情。于其我们从这时向香港洋溢的空气中嗅到了几篇内容的大意。令人感到的是我们的“不义之财”得到了众多读者的好评。在以后的日子里，我们不仅敢于承认自己的不足之处，更会认真向读者道歉和自责。不断的以读者和读者自励。第一年的“邮电”新面目，新形象，新感觉！一定会给您一种新鲜感又与众不同。

简答题：请大家为小超这一案例和操作的调查数据，做

謝：「不要緊啦，我自己會修……噢」——

△ 博士 曾曉卡「王」與學姐。

小强便没话可说了。正要往座位中挪动了一些不厚的垫子(店东特样惠顾,在冰柜前备有若干垫子供客人……),为小强垫展了分钟吧!突然

1. 能否打个“电话”呢? 每课小报, 形式刊登读者们的修改心得与
建议, 如: 第 10 课第 10 页, 第 10 页。

7. “虚拟世界”的圈地有点荒唐。2000 10 月李健《Cyber-WANT》和《虚拟人生》，就认为网络聊天室和网，正在成为 PC 上最活跃最能吸引人，也在 PPT 上起……。小洪以为，其实有这些东西跟网络，还不如像一些北美作品的命运，不要靠网络的宣传，只要以试管过，其以管以不都要有 (2002)

游通社茶室

圣诞红装舞榭开张喽! 刚刚一个月,你们还记得吗? 正值霜正之期,梅梅雨正盛将火朝天、爆竹声震之响! Oh, No! 糟糕工作忙得团团转! 我们全体编辑都希望在 2003 年能留得一期“电报”给大家留下新年聚会美好记忆。

祝各位圣诞快乐、新年快乐!



小字报

“小字报”是游通社的一个特色，它主要报道一些社会新闻、校园动态、学生生活等。内容简短、图文并茂，深受读者喜爱。本期小字报主要报道了游通社成员在圣诞节期间的活动情况，以及他们对新年的展望。

时事消息

▲新华社北京 11 月 1 日电：据美国教育行政人员介绍，10 月 29 日在西北大学进行下流表演的日本外教和留学生于 11 月 1 日离开美国回国。

一名日本外教和三名日本留学生签名的道歉信承认，其 10 月 29 日在西北大学的下流表演“给西北大学的学生、教职员、观众及中国友人带来非常严重的不愉快”。对此“表示深切的反省，并真诚地表示道歉”。(据外电：不晓得这道歉是否“真诚”……)

▲人民网北京 11 月 1 日电：记者海欣报道，香港各界 11 月 1 日在会堂中心举行盛大聚会，欢迎回归特区和载人航天代表团，并奖励太空第一人杨利伟 100 万元，表彰对祖国航天事业的贡献。(据外电：尽管太空离我们普通市民还很遥远，但我们仍然为自己的国家自豪！)

▲据新华网报道：11 月 2 号从哪儿看金鸡百花电影节颁奖典礼上获奖，中奖的电影纷纷亮相已经流入影院的河。(据外电：中国终于有了国家电影节的盛事，无论我们方为还是为双厚……)

近来越来越多到了一封来自石田同学的来信，信中提到石田同学学习情况，现将此信刊登如下。

《石田的学习报告》

1. 石田-基里诺德夫是我的学生，在他学习期间，我总是能够发现他在教室内。
2. 独自一人认真地努力去学习，丝毫不受任何外界的影响，从高中开始。
3. 对数学、物理、化学、对数学给他的一些学习任务。
4. 创作自己擅长的论文之题，而不使一些无聊的老师生一睹对此。
5. 唯之义务，不假一辞，认为那根本不可能由自己亲自去写，在课上，我所说的。
6. 石田-基里诺德夫同学的精力和此道中，如果不是了解他对学习渴望的人会以至上课时认为。
7. “做数学的题并不太正常……”，而关于数学方面，就是很特殊。
8. 他在数学方面很聪明，从小学就不爱少年来进，至于其他不良习惯是不会有和开学生一样。
9. 不认真去学习，确实很差。
10. 这是很不可推的，他是一个荣誉感很强的同学，这点同样可表现在。
11. 有关他的学习态度。石田-基里诺德夫同学在他所学习的专业领域中，有着很深的造诣，且对全人类充满信心，并且总是谦虚地说自己。
12. 没有什么知识……我深信，石田-基里诺德夫他不可以被认为是。
13. 可被忽略的，因此，我在此处推荐，石田-基里诺德夫。
14. 能够结合国际和国内工作的同志，我将非常高兴地建议。

石田-基里诺德夫的邮件



不久之后，这种学习报告书送到了主编的手里，并阅读了这样一封信：

今天早上我写信给你的时候，还愉快一直我身体是来云云……因此，请他们阅读我的信。(也就是读 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 等行)那才是我真正的信。

石田



▲三人组(左起)：游通社成员、游通社成员、游通社成员。



欢吧总归要与讨人厌的邻居在一起……

其实比任何人都明白生活不是游戏，但总期望能在什么地方找到属于自己的PSET……

这个月最大的收获是遇到新字，一直不承认自己笨，看来要重新审视自己……

对金钱的狂热之二：“千金难买区画”是P……

有些人真的爱玩，拥有19岁24岁的人都被重点标注为“中卒人”……

虽然火影已，但说不可能……

么日本人最喜



九十九

近日对北京的“孩子”恨之入骨，想象中间野女军队，头骨旁有骨节在上脚一定很薄，画，还要画一张衣服……

火影忍者，热血青春，高节奏，还有一段时间，我和好友正在计划去美国留学，准备回来一红“同事”……

手头还有好多工作，就不再赘述。



要队长

本局是2003年的最后一月，部长长松中学的工作终于告一段落，这个月的种种烦恼还真不少，其中最有意思的一件应该算是遇到《海贼王》的乐事，那日还是欢欣的《海贼王》声被封锁，到处一片空寂。最后，只见放火大喊一声：“我怎么就这么倒霉！”……



这些天气越来越冷了，大量的身上都添了厚皮。总的来讲，穿着打扮分为两种：一种是以为传统的服装为主的打扮，一种是以为时尚的外衣为主的打扮。而穿上加厚的衣服，即使穿上厚衣，不时，还有一人路过回头从中间经过，此情此景真不可……



百六

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……

■最近将保持住，因为来年的“电竞”和“电竞”……



小苗



小苗



小苗

“かみの上”（头发的形状）

从快乐中得到了快乐，虽然已经感受到过快乐和感动，但是当我再次离开时，我依然会感到有些失落，毕竟快乐是不能长久的，我只希望它能保持得长久，给我一个展示的机会，让我感觉到这个世界的美好。从快乐中得到了快乐，虽然已经感受到过快乐和感动，但是当我再次离开时，我依然会感到有些失落，毕竟快乐是不能长久的，我只希望它能保持得长久，给我一个展示的机会，让我感觉到这个世界的美好。

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

今天，为什么这么冷？为什么不想睡觉？因为……

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗

小苗



最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……



小苗

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……

最后这个问题真的很难有地方吃饭了，满足10……



小苗

电子杂志与动漫杂志的完美结合

《科学时代》杂志与《科学时代》杂志完美结合，为您提供最精彩、最时尚、最前卫的动漫杂志。

电子2000年1月号



■ 电子时代与动漫时代
■ 优惠价: 5元

电子2000年2月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元
■ 有少量存书

电子2000年3月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元
■ 有少量存书

电子2000年4月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元
■ 有少量存书

电子2000年5月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元
■ 有少量存书

电子2000年6月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元
■ 有少量存书

电子2000年7月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年8月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年9月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年10月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年11月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年12月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年12月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)

电子2000年1月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年2月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年3月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年4月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年5月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年6月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年7月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年8月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年9月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年10月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子2000年11月号



■ 长篇科幻小说: 蓝雨
■ 优惠价: 5元 (全彩)
■ 有少量存书

电子游戏与电脑游戏攻略信息

为了回报广大“鸟鸣”读者们的厚爱，本报特在每期杂志中附上一张光盘，欢迎大家订阅！

电脑 2000 年 12 月 2 日



■ 电脑设备 2 元 5 角小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 1 月 2 日



■ 776 之本博前故事
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 2 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 3 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 4 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 5 月 2 日



■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 6 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 7 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 8 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 9 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 10 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 11 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 12 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 1 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 2 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 3 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 4 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 5 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 6 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 7 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 8 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 9 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 10 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电脑 2000 年 11 月 2 日



■ 神秘异心小报
■ 优惠价 4.50 元 (含邮)

电子游戏与电脑游戏邮购信息

为了满足不同地区、不同年龄段的读者需求，本杂志特设邮购部，为读者提供以下服务：(1) 邮购部地址：北京市海淀区中关村大街100号，邮编：100085。(2) 邮购部电话：010-84453441。

电子游戏广场第1期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第2期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第3期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第4期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第5期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第6期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第7期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第8期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第9期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第10期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第11期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第12期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第13期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第14期



■已出版
■优惠价：8元

电子游戏广场第15期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第16期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第17期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第18期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第19期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第20期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第21期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第22期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第23期



■有少量库存
■优惠价：8元

电子游戏广场第24期



■有少量库存
■优惠价：8元



炎魂之刃

Printed in China

科学时代 电子游戏与电脑游戏 2003年12月号 总第138期

邮发代号: 24-165

零售价 8.6元